كيف تكتب بنفسك...؟

قصص الخيال العلمي



ticktock

تأليف: تيش فاريل





كيف تكتب بنفسك...؟

قصص الخيال العلمي

تأليف: تيش فاريل

ticktock



تمهيدٌ

تُرى إلى أين ستأخذنا التّكنولوجيا بعد ابتكار الذّكاء الصّناعيّ، والهندسة الوراثيّة، واستقرار سفن الفضاء على كوكب المرّيخ؟ أنحو مستقبلٍ مشرقٍ برّاقٍ؟ أم نحو انهيار كوكب الأرض؟ إذا أوقدت هذه الأسئلة وما شابهها شعلة الخيال في ذهنك، فحاول أن تستفيد من نورها بتحويل هذه الأسئلة إلى قصصٍ رائعةٍ من الخيال العلميّ.

وسنمدُّ لك في هذا الكتاب يد العون في تحقيق ذلك، ليس بنقلك إلى عالمٍ آخر مختلفٍ عن الّذي تعيشه، بل بمساعدتك على التّخطيط لمسار رحلة اكتشاف كنوز أفكارك البرّاقة؛ وهذا ما يجعلك تتخطّى حدود عالمك الماديّ.

وبناءً على ما سبق، تكمن مهمّتك في البحث عن سبلٍ لاستكشاف العالم الغريب المعروف باسم "أعماق الخيال الخفيّة". ولمساعدتك على عمليّة البحث، سنقدم لك بعض التّدريبات العمليّة والتّطبيقات المتنوّعة الّتي تعمل على تنشيط ذهنك وتنمية قدراتك الإبداعيّة في الكتابة. هذا علاوةً على عرض الكثير من الأمثلة المأخوذة عن أشهر مؤلّفي قصص الخيال العلميّ؛ وهي الّتي يمكن أن تمثّل مصدرًا للإلهام بالنّسبة إليك. ولا تكون رحلة استكشاف هذه المهاراتَ سهلةً دائمًا؛ فربّما تستغرق وقتًا طويلاً يزيد على ذلك الّذي كنت تتوقّعه.

وتذكّر أنّه مع الخيال العلميّ، تزول الحدود الطبيعيّة تمامًا وتظهر أبعادٌ جديدةٌ لا بدَّ من اكتشافها.

حظًّا سعيدًا!

المحتويـــات

هل تريد أن تصبح كاتباً؟

يهدف هذا الكتاب إلى تزويدك بالأدوات الّتي تمكّنك من كتابة قصص الخيال العلمي باللّغة العربية. تعلّم كيفيّة بناء الشّخصيّات الواقعيّة، ونسج الحبكات الدّراميّة الجيّدة، وتأليف أحداثٍ مقنعةٍ على مدار القصّة بأكملها من البداية وحتّى النّهاية.

خطوة بخطوة

تتضمّن الصّفحات على مدار الكتاب أرقاماً تمدّك بالتّعليمات الإرشاديّة، أو مجموعةً من الخيارات الّتي من شأنها مساعدتك في إجادة مراحلَ معيّنةٍ من عمليّة الكتابة. فحتى تقوم بتأليف أحداث إحدى القصص من البداية وحتّى النّهاية - مثلاً - عليك إتمام ١٨ خطوةً بسيطةً سنوضّحها لك على مدار هذا الكتاب.

التّقدّم في عمليّة الكتابة

يمكنك اتّباع التّسلسل الّذي تريده من خلال استخدام الشّريط الموجود في أسفل كلّ صفحةٍ. يشير اللّون البرتقاليّ إلى مدى اجتيازك إحدى مراحل كتابة القصّة. وعند إتمامك جميع أجزاء الشّريط، سيشير ذلك إلى اكتمال قصّتك.

٢٨ الشّخصيّات المساعدة

الفصل الثالث بناء الشخصيات ٢٩

يوضّح كلّ قسمٍ جزءاً أساسيّاً من عمليّة الكتابة، بدءاً من وضع الصّور والمناظر الواقعيّة الطّبيعيّة وبناء الشّخصيّات، وحتّى حبكة القصّة نفسها. فبمجرّد وصولك إلى نهاية هذا الشّريط، ستكون قصّتك قد اكتملت. ولكن، ما الّذي تريد أن تفعله بعد ذلك؟ أتريد كتابة تتمّةٍ؟ أم سرد قصّةٍ من وجهة نظر شخصيّةٍ أخرى في القصّة الأولى؟ أو ربّما تجرّب القيام بشيءٍ مختلفٍ تماماً ...

سمات المربّعات

على مدار الكتاب، تظهر أربعة مربعات مختلفة الألوان تساعدك خلال عمليّة الكتابة: فهي الّتي تزودك بالأفكار الموحية، وأمثلةٍ من الكتب الأخرى، وتفاصيل خاصّةٍ بخلفيّة القصّة، علاوةً على بعض الإرشادات والملاحظات المفيدة.

مربّعات الاقتباس

قم بالاطّلاع على هذه المربّعات الخضراء للبحث عن فقرات مقتبسةٍ من قصص الخيال العلميّ الّتي نُشرت لمؤلّفين مشهورين، أمثال: "تيري براتكيت" و"أورسولا لي جوين".

مربّعات دراسة حالةٍ

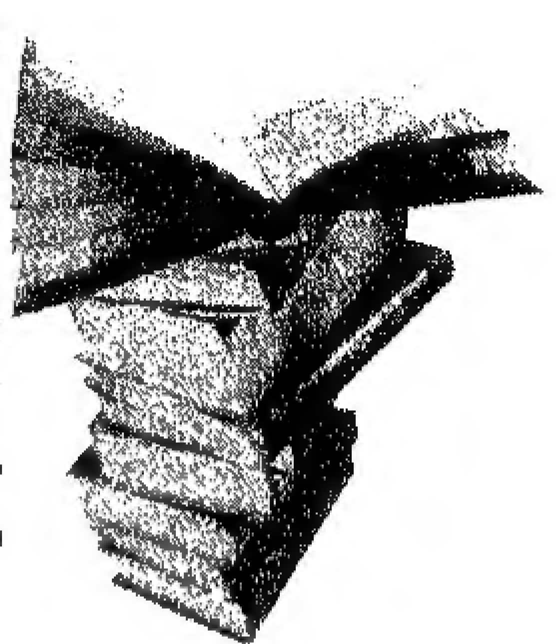
تزوّدك هذه المربّعات بمعلوماتٍ عن الكُتّاب المشهورين في عالم الخيال العلميّ، فضلاً عن مصادر إلهامهم، وكيف كانت بداياتهم وغيرها من التّفاصيل.

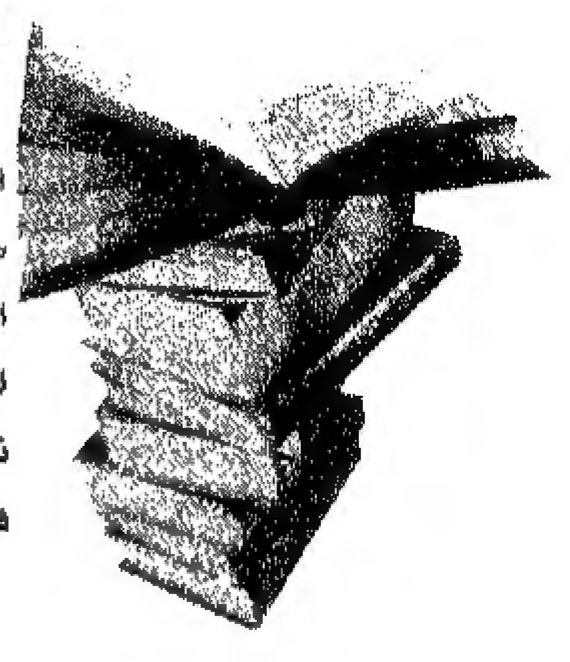
مربعات التّطبيق العمليّ

تتيح لك هذه المربّعات الفرصة لتطبيق ما قرأته للتّو. ويوجد تدريباتٌ مفيدةٌ وبسيطةٌ وممتعةٌ؛ لمساعدتك في تنمية مهارات الكتابة لديك.

مربّعات إرشادات الكتابة

تزوّدك هذه المربّعات بإرشادات الكتابة، الّتي من شأنها مساعدتك عندما تواجه إحدى الصّعوبات، أو تزوّدك بأفكارٍ موحية إضافيّة تدفعك نحو الخطوة القادمة.





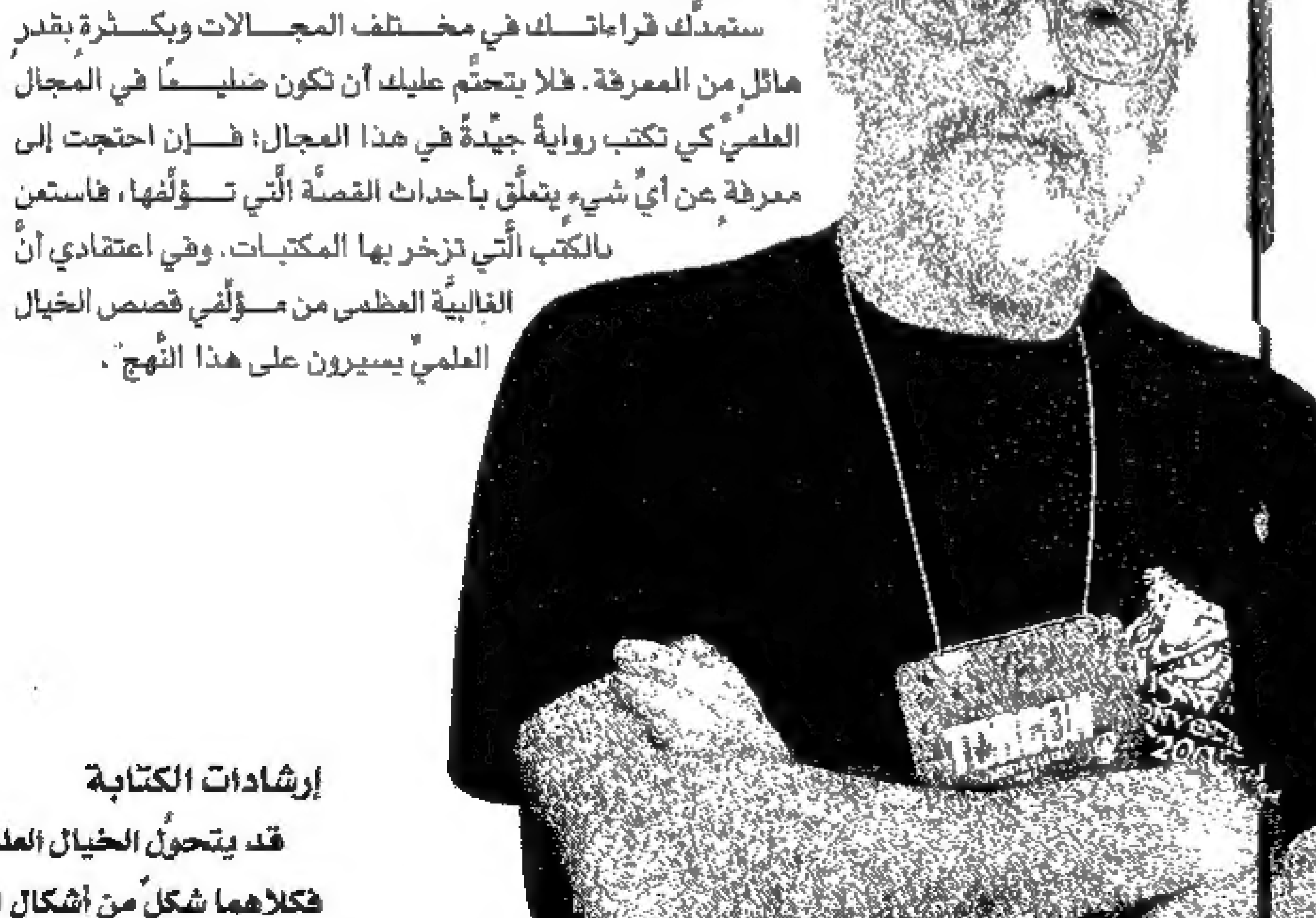
الدَّافع وراء الكتابة

من خلال التَّعرُّف على الطَّريقة الَّتي بدأ بها المـؤلِّفون النَّاجحون تأليف قصص الخيال العلميِّ الرَّائعة، يمكنك أن تحصل على قـدرٍ هائلٍ من الاستفادة في تعلُّم سبل تأليف القصص النَّاجحة. بوجهٍ عامٍّ، لا يمكن أن يقـرَّ أيُّ مؤلِّفٍ بأن عمـليَّة التَّأليف سهلةٌ وبسيطةٌ. فقد سعى معظم المؤلِّفين المعروفين وعملوا بكدٍّ واجتـهادٍ لعدَّة سنواتٍ قبل أن يروا أولى قصصهم مطبوعةً ومطروحةً بالأسواق. فمن وجهـة نظرهم، تتمثَّل أهميَّة التَّأليف في رواية قصَّةٍ ما يجب أن يعلمـها النَّاس أجمعين؛ فهم يؤمنون بأنَّ ما من شيءٍ في هذه الحياة أهم من القصص.

المؤلِّف تيري براتكيت

اشتهر "تيري براتكيت" بمؤلَّفاته الَّتي حملت اسم "ديسكوورلد" أو "استكشاف العالم". وقام بنشر أولى قصصه في مجال الخيال العلميِّ في مجلة المدرسة عندما كان عمره ثلاثة عشر عامًا. بعد ذلك بعامين، نُشرت مؤلَّفاته بعد أن أصبح مؤلِّفًا محترفًا في مجلَّة "ساينس فانتاسي" أو "هواة الخيال العلميِّ". وإليك فيما يلي رأيًا من آرائه الَّتي أدلى بها بشأن أهمِّيَّة الخيال العلميِّ في حياة البشر:

"إنَّنا كبشرٍ نعيش في عالمٍ من الخيال العلميِّ دون أن ندرك ذلك. ففي يومٍ ما، كنت أشتري لزوجتي هديَّةً من أستراليا في آخر مرَّةٍ كنت فيها هناك، ولم أستطع تذكُّر مقاسها. لذا، اتَّصلت بها من هاتفي المحمول. وقد اعتبرت هذه المكالمة ضربًا من الخيال العلميِّ! فها أنذا في قارَّةٍ أخرى أتحدَّث إلى زوجتي لأسألها بشأن أمرٍ ما دون أن تكون أمامي بالفعل".



المؤلِّف لايمان فرانك بوم

على الرَّغم من قيامه بتأليف رواية "السَّاحر أوز"، فإنَّه لم يُصنَّف ضمن مؤلِّفي روايات الخيال العلميِّ. ولكن ما صرَّح به بشأن تأليف القصص - عمومًا - ينطبق بوجهٍ خاصٍّ على قصص الخيال العلميِّ. وإليك فيما يلي جزءًا منه:

"لقد ساعدنا الخيال في التَّوصُّل إلى اختراعات مفيدة مثل المحرِّك البخاريِّ والتليفون والسيَّارة، وهذه الأشياء لم تكن سوى أحلامٍ قبل أن تصبح حقيقةً واقعةً بالفعل. لذا، أصبح لديَّ يقينٌ تامٌّ بأنَّ الأحلام العاديَّة وأحلام اليقظة - أيضًا - تؤدِّي إلى تطوُّر العالم بشكلٍ عامٍّ".



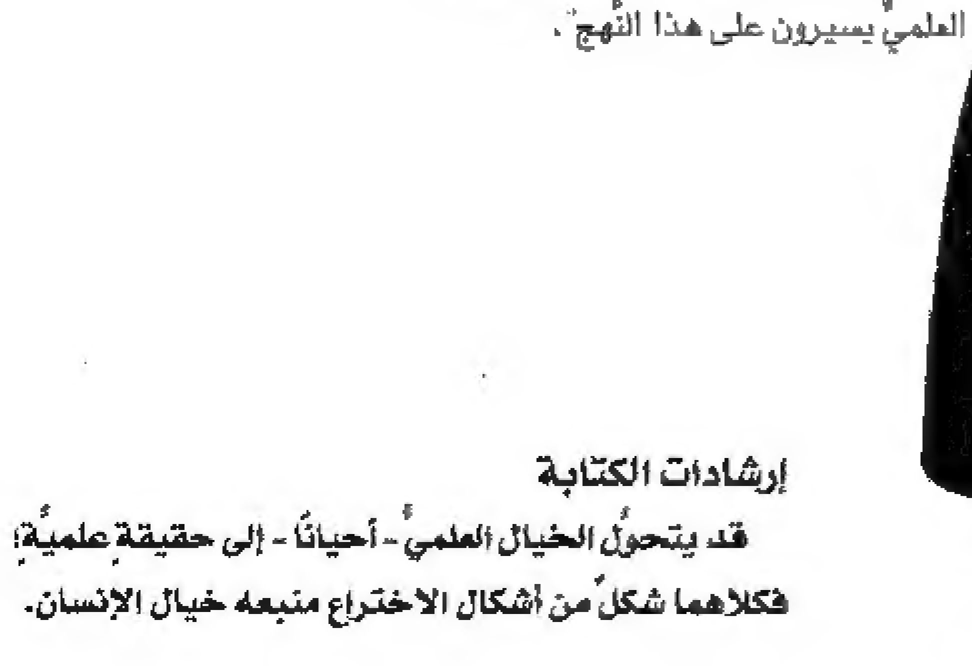
المؤلِّفة أورسولا لي جوين

تنصح "أورسولا لي جوين" المـؤلِّفين الشَّبـاب بأن يهتمُّوا بتعلُّم معاني المفردات واستخداماتها. وقد قـامت بتأليف أولى قصصها حينما كانت في العاشرة من عمرها؛ وتنـاولت فيها رحلةً سافر بها البطل عبر الزَّمن. وعندما فشلت في نشرها، توقَّفت عن الكتابة، وأمضت الأعوام التِّسـعة التَّالية في القراءة فقط.

ومن الآراء الَّتي أدلت بها:

"يبدأ الخيال العلميُّ عند الحـدِّ الَّذي ينتهي عـنده العلم. وهذا هو الحدُّ الَّذي يجب أن تبـدأ في الكتـابة من عنده، وتبني على أساسه رواياتك.

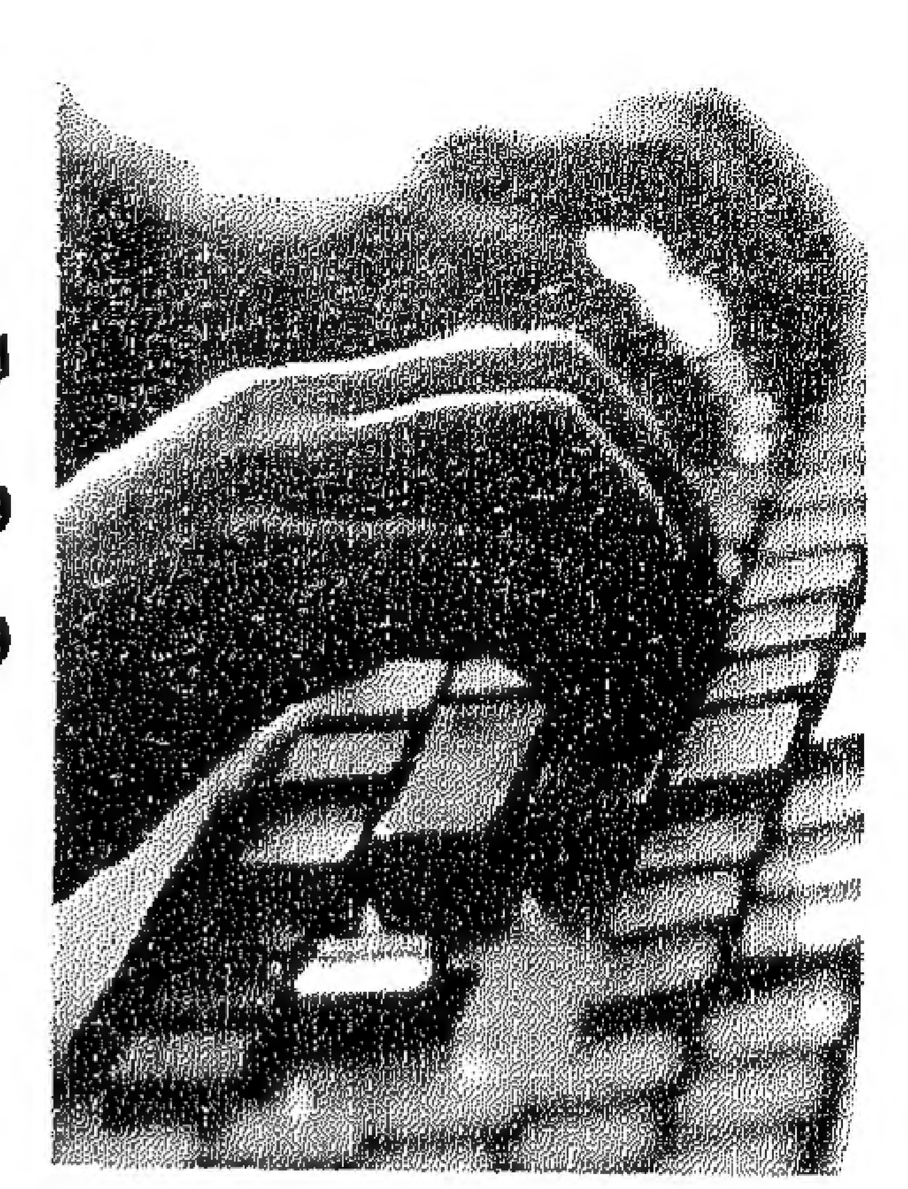
ستمدُّك قراءاتـك في مخـتلف المجـالات وبكـثرةٍ بقدرٍ هائلٍ من المعرفة. فلا يتحتَّم عليك أن تكون ضليـعًا في المجال العلميِّ كي تكتب روايةً جيِّدةً في هذا المجال؛ فـإن احتجت إلى معرفةٍ عن أيِّ شيءٍ يتعلَّق بأحداث القصَّة الَّتي تـؤلِّفها، فاستعن بالكتب الَّتي تزخر بها المكتبات. وفي اعتقادي أنَّ الغالبيَّة العظمى من مـؤلِّفي قصص الخيال العلميِّ يسيرون على هذا النَّهج".



إرشادات الكتابة

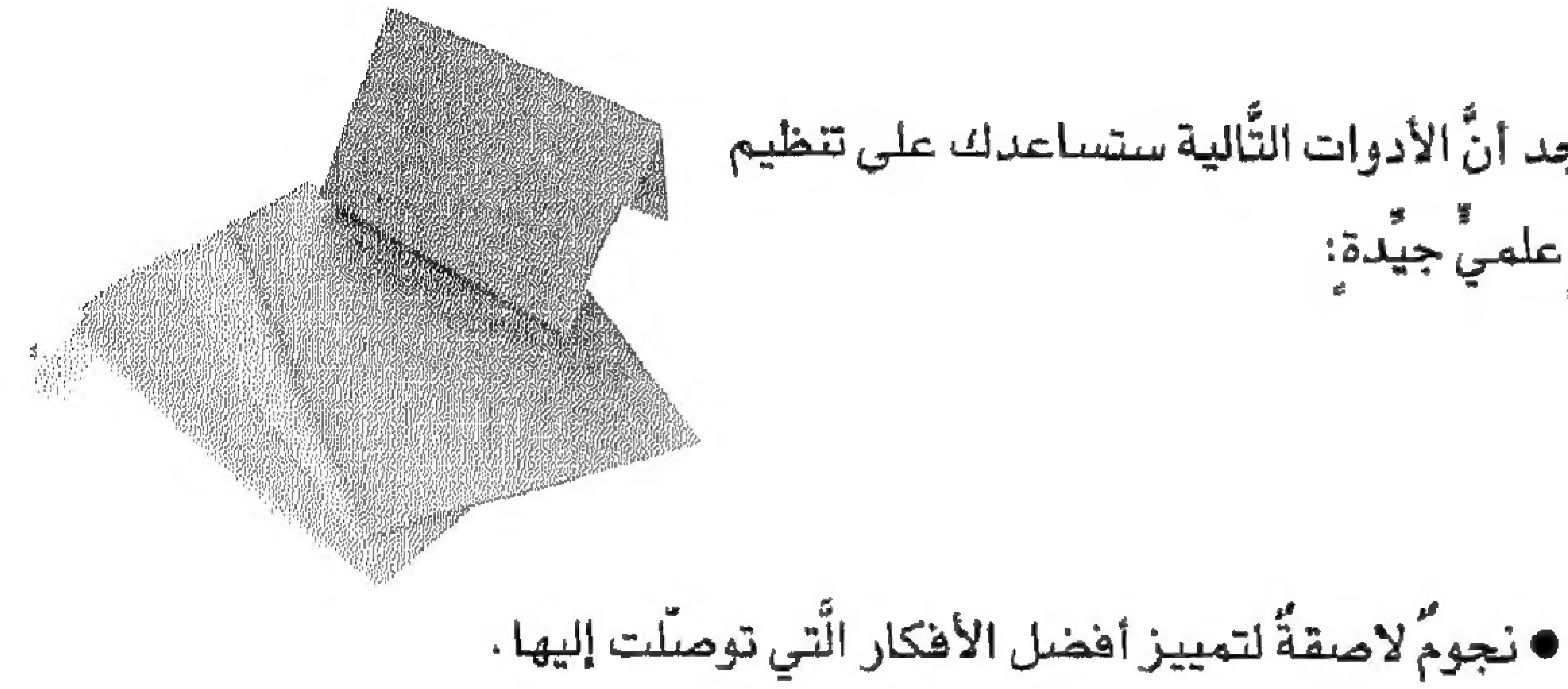
قد يتحوَّل الخيال العلميُّ - أحيانًا - إلى حقيقةٍ علميَّةٍ؛ فكلاهما شكلٌ من أشكال الاختراع منبعه خيال الإنسان.

التَّعرُّف على الأساسيَّات أوَّلًا



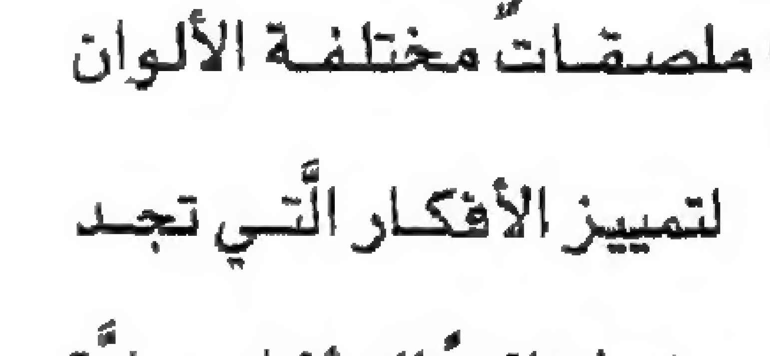
يحتاج العلماء في الحياة الواقعيَّة إلى مختبراتٍ ذات تقنيةٍ عاليةٍ وبرامج بحثٍ باهظةٍ للقيام بتجاربهم، بينما يحتاج مؤلِّفو قصص الخيال العلميِّ إلى قلمٍ وورقةٍ وخيالٍ خصبٍ. ولا ننس بالطَّبع أنَّهم بحاجةٍ إلى كتبٍ أو مواقع ويب مفيدةٍ للإلمام بآخر التَّطوُّرات والاستكشافات العلميَّة الَّتي تلهمهم أفكار القصص الجديدة.

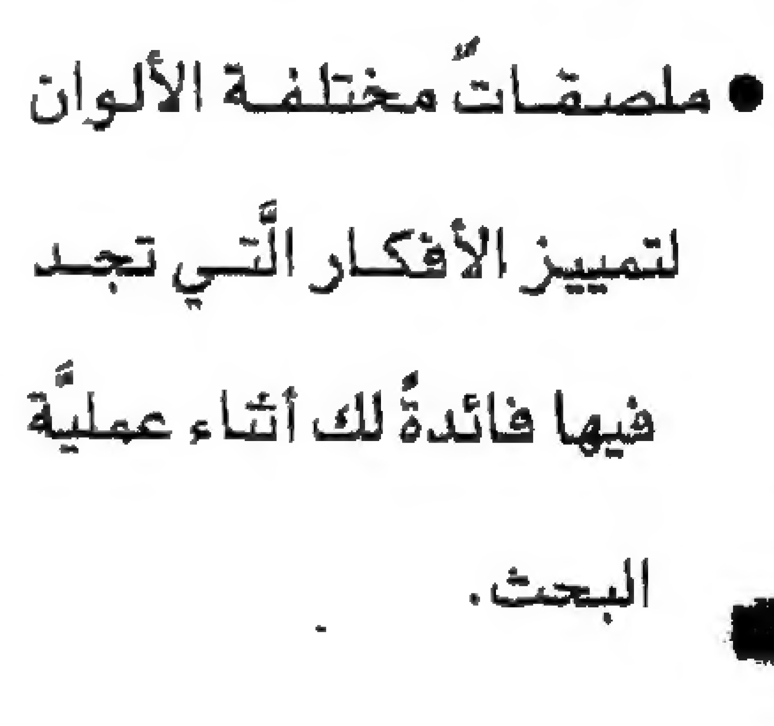
١ اجمع الموادَّ المستخدمة في الكتابة



إذا اتَّبعت النَّصائح المذكورة في هذا الكتاب، فسوف تجد أنَّ الأدوات التَّالية ستساعدك على تنظيم أفكارك الإبداعيَّة الَّتي ترغب في تحويلها إلى قصَّة خيالٍ علميٍّ جيِّدةٍ:

- مفكرةٌ صغيرةٌ سهلة الحَمْل في كلِّ مكانٍ.
- أقلام رصاصٍ وأقلام حبرٍ بألوانٍ مختلفةٍ.
- ملصقـاتٌ مختلفـة الألوان لتمييز الأفكـار الَّتـي تجـد فيها فائدةً لك أثناء عمليَّة البحث.

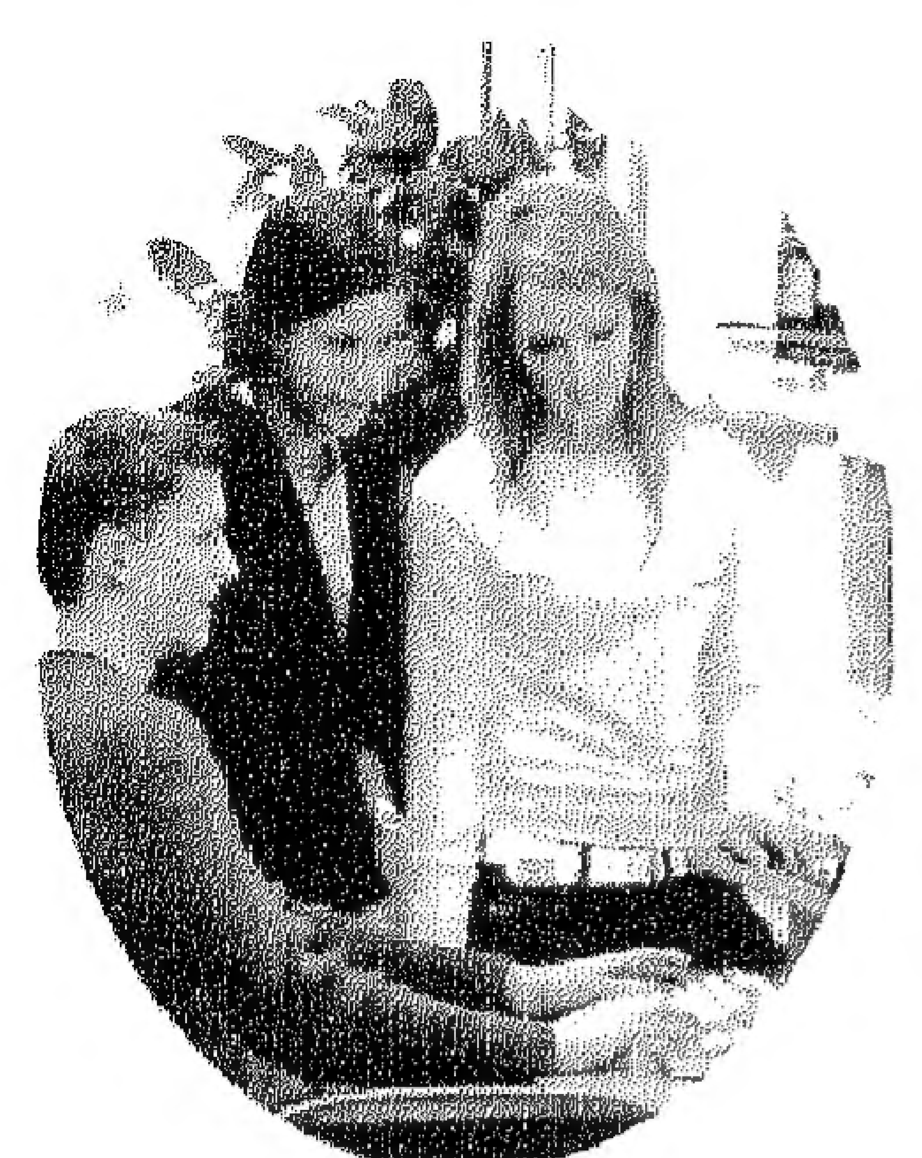




- نجومٌ لاصقةٌ لتمييز أفضل الأفكار الَّتي توصَّلت إليها.
- حافظةٌ لتجميع المعلومات النَّاتجة عن البحث المفيد والأوراق الَّتي دوَّنت فيها أفكارك؛ لكي ترجع إليها فيما بعد.
- قاموسٌ.
- قاموسٌ للمترادفات.
- موسوعةٌ علميَّةٌ.
- كمبيوتر مثبَّتٌ عليه أحد برامج معالجة الكلمات.

٢ اخترْ مكانًا مناسبًا للكتابة

لا بدَّ أن تحتاج إلى مكانٍ خاصٍّ لتكتب فيه روايتك. والمؤلِّفون دائمًا محظوظون؛ حيث يمكنهم العمل في أيِّ مكانٍ يختارونه. فعلى سبيل المثال، قام "رونالد داهل" بتحويل حديقته إلى ركن الإبداع الخاصِّ به. وبوجهٍ عامٍّ، قد تجد في حجرة نومك مكانًا ملائمًا لإبداعاتك، أو قد تعثر في بعض الأماكن – مثل مقهى الإنترنت أو المكتبة – على الظُّروف الملائمة للكتابة. أيًّا ما كان المكان الَّذي ستكتب فيه، حاول قدر الإمكان أن تعتدل في الجلوس أثناء الكتابة؛ فانحناءة الظَّهر تعوق تدفُّق الأكسيجين إلى المخِّ ممَّا يؤدِّي إلى تشوُّش التَّفكير.



٣ هيِّئ مكان الكتابة

- استمع إلى بعض المقطوعات الموسيقيَّة الَّتي توحي إليك بأفكارٍ جيِّدة.
- ضعْ ملصقًا يعرض صورة كوكب الأرض من الفضاء على مكتبك الَّذي تجلس عليه. أو ضعْ أمامك مجموعةً من الصور العلميَّة الَّتي يمكن أن توحي إليك بفكرة القصَّة.
- خصِّص قبَّعةً أو وشاحًا لترتديه في أثناء الكتابة فقط.
- اجمع لنفسك بعض العناصر الغامضة الَّتي تنشِّط روح الاستكشاف داخلك؛ مثل: بلَّورةٍ صخريَّةٍ أو حفريَّةٍ عثرت عليها من قبل. (فهذا ما سيدفعك إلى التَّساؤل: هل هي دليلٌ على شكلٍ من أشكال الحياة الغريبة؟).

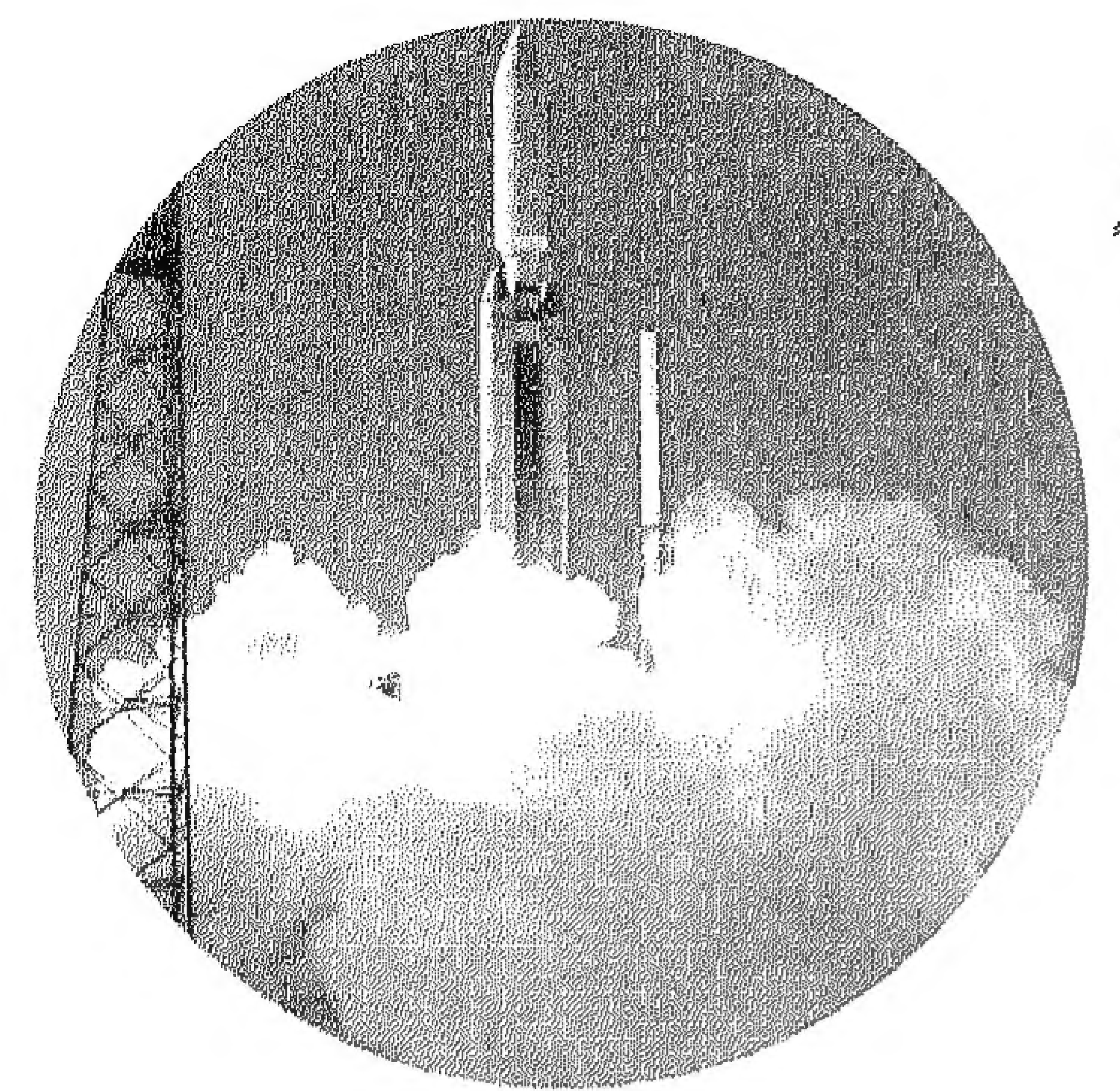
حاول تخصيص القدر الكافي من الوقت لاختيار هذه الأشياء؛ فالمكان المخصَّص للكتابة له أهمِّيَّةٌ خاصَّةٌ، حيث سيكون شاهدًا على الأحداث المبدعة الَّتي ستبتكرها.



إرشادات الكتابة

بعد أن تحدِّد مكانًا لكتابة القصَّة، تأتي القاعدة الأساسيَّة للتَّأليف الصَّحيح: كرِّر الذَّهاب إلى هذا المكان قدر الإمكان، وحاولْ أن تكتب شيئًا ما في كلِّ مرَّةٍ تذهب فيها إليه. وهذه هي "القاعدة الذَّهبية للمؤلِّف".

٤ تدرَّب على عمليَّة الكتابة



قبل أن ينطلق روَّاد الفضاء صوب النُّجوم، كان عليهم أن يخضعوا لبرامجَ تدريبيَّةٍ طويلة؛ ليهيِّئوا أنفسهم على مواجهة الأجواء العامَّة في الفضاء. ولكي تصبح مؤلِّفًا بارعًا، يجب أن تقوم بالأمر نفسه: فلا تَعْتَدْ أن تكتب عندما تريد أن تكتب فقط. فلو كانت هذه هي القاعدة المتَّبعة لدى المؤلِّفين، ما وجدنا هذا الكمَّ من المؤلَّفات المتوافرة بالأسواق حاليًّا.



التَّطبيق العمليّ

أطلقْ لخيالك العنان

جرِّب التَّدريب التَّاليَ الَّذي يساعدك على تنشيط أفكارك. استعدَّ بالأقلام والورق إلى جانب ساعة توقيت. بعد ذلك، اجلسْ هادئًا في المكان الَّذي خصَّصته للكتابة لبضع دقائق. اضبطْ ساعة التَّوقيت على دقيقتين، ثمَّ اكتبْ عبارة: "مسلسل السَّفر عبر الفضاء والزَّمان" في بداية الصَّفحة. الآن، ودون أن ترفع القلم من على الصَّفحة، قمْ بكتابة المرادفات والكلمات المستخدمة في قصص الخيال العلميّ، بالإضافة إلى العبارات والأسماء الَّتي تبادرت في ذهنك لأوَّل وهلة. لا تعبأْ بالأخطاء الإملائيَّة أو عدم أهميَّة ما تكتب. دعْ قدراتك تتدفَّق بغزارةٍ. توقَّفْ عندما تنتهي الدقيقتان. رائعٌ! لقد أثبتَّ الآن أنَّك قادرٌ على الكتابة.

كائنٌ من كوكب المرِّيخ

الكريبتونايت

الشِّهاب/النيزك

رائد الفضاء

الكائن الغريب

٥ كافئْ نفسك

عندما تنتهي من المهمّة الّتي عرضناها في التّدريب السّابق، أعـط نفـسك نجـمةً ذهبيّةً من النّجوم الّتي أعددتها مع أدوات الكتابة. والآن، أصبحت في طريقك إلى اكتشاف الكنوز الخفيّة في خيالك. وكلّما زاد عدد التّطبيقات العمليّة الّتي تقوم بها، بات من السّهل عليك أن تتغلّب على عدوّ المؤلّف اللّدود: ألا وهو شبح القصّة. وستجد صوتًا يدوّي في رأسك ينتـقد كتاباتك ويقلّل من قدرها: وهذا ما يعرف باسم "النّاقد الذّاتي".



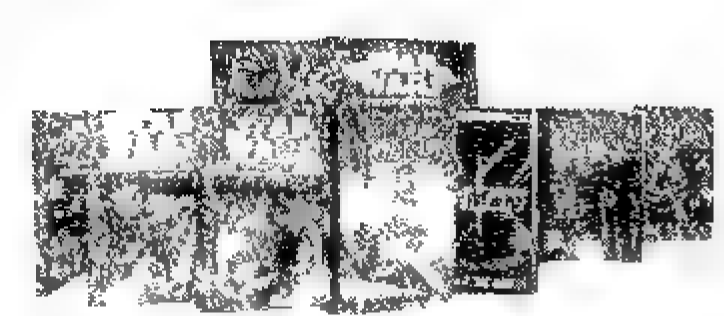
إرشادات الكتابة

احتفظْ بالأفكار الّتي طرأت على ذهنك في ملفٍ أو مفكّرة؛ لأنّك ستحتاج إليها فيما بعد. لا تدع أيّ شيءٍ يشغلك عن استكمال تأليف قصّتك. حدّد الزّمن التّقريبيّ للانتهاء من تأليفها، والتزمْ به قدر المستطاع.

دراسة حالة

عندما كان مؤلّف قصص الخيال العلميّ "روبرت سوير" في المدرسة الثّانويّة، أسّس ناديًا للمهتمّين بالخيال العلميّ. وبمساعدة بعض زملائه، كتب سيناريوهاتٍ لمسلسلاتٍ دراميّةٍ إذاعيّةٍ بأفكارٍ لم يتطرّق لها مؤلّفٌ قبله. وبعد ذلك، تخلّص من جميع الأفكار التّقليديّة السّائدة، وألّف أولى قصصه الّتي لاقت رواجًا كبيرًا في الأسواق؛ وهي الّتي حملت اسم "الدّافع". وبناءً على هذه القصّة، قام بتطوير الكثير من الأفكار الّتي طرحها في القصص الّتي ألّفها بعد ذلك؛ كالكمبيوتر الفتّاك والكائنات الغريبة الّتي تشبه الدّيناصورات. ومن أهمّ أعماله رواية "الفروة الذّهبيّة".

❻ اهتمَّ بالقراءة





قبل أن تكتب قصص الخيال العلميّ، يجب أن تكون على درايةٍ تامَّة بماهيَّة الخيال العلميّ. ستجد - عادةً - الكتب الَّتي تناقش الخيال العلميّ بجانب القصص الخياليَّة في المكتبات ومحالّ بيع الكتب. فهذان النَّوعان من الأدب (أو الجنسان الأدبيَّان) يعرفان باسم "الأدب التَّأملي"؛ لأنَّهما يدخلان إلى عالمٍ من الخيال ليس له وجودٌ أصلاً في الواقع.

❼ تعرَّفْ على معنى الخيال العلميّ

إنَّ عالم الخيال هو عالمٌ يحكمه الغموض والألغاز، وتحمل قصص الخيال العلميّ جبهتين قويَّتين: هما الخير والشَّرّ، تحاول كلُّ جبهةٍ من هاتين الجبهتين أن تتغلَّب على قوى الأخرى وتقهرها. لذا، فعلى مَن يروي القصَّة أن يشير إلى القواعد الغامضة الَّتي تتبعها كلُّ جبهةٍ منهما قبل أن يصوغ أحداث الرِّواية. وفي مجال الخيال العلميّ، تسير الأمور طبقًا للقواعد الَّتي يضعها عالم الخيال، والَّتي تكون معتمدةً على مبادئ علميَّةٍ معروفةٍ تخيَّلها المؤلِّف في مرحلةٍ من مراحل تأليف القصَّة. على سبيل المثال، تتمثَّل القاعدة الأساسيَّة في قصص السَّفر عبر الزَّمن في عدم قدرة القائم بالرِّحلة على تغيير أيِّ شيءٍ في المناطق الزَّمنيَّة الَّتي يذهب إليها.

❽ اطَّلعْ على مؤلَّفات الآخرين

تفيد قراءة أعمال المؤلِّفين الآخرين في تطوير أفكارك وتسهيل تحديدك للموضوعات الَّتي تريد الكتابة عنها. حاولْ أن تقرأ أنواعًا مختلفةً من قصص الخيال العلميّ، ومن الأفضل أن تبدأ بقراءة أعمال المؤلِّفين ممَّن لهم باعٌ طويلٌ في هذا المجال: مثل: "هـ. ج ويلز" و"جول فيرن" و"جون ويندام" و"إيزاك أزيموف" و"آرثر كلارك" و"أورسولا لي جوين"، وأثناء قراءتك أعمالهم، ابحثْ عن نوعيَّة الأفكار الَّتي تجذب انتباهك أكثر.

إرشادات الكتابة

في مرحلة الإعداد لكتابة القصَّة، ابتعدْ تمامًا عن التَّكرار، أو بعبارةٍ أخرى: احذرْ أن تستخدم أفكارًا سبق استخدامها من قبلُ عدَّة مرَّاتٍ.

❾ اخترِ الفكرة الرَّئيسة

إليك فيما يلي الأفكار الرَّئيسة الَّتي تناولها بعض مؤلِّفي قصص الخيال العلميّ في مجموعةٍ من مؤلَّفاتهم:

- غزو المخلوقات الغريبة: مثال: قصَّة "حرب الكواكب" للمؤلِّف "هـ.ج ويلز".
- الإنسان الآليّ (الرُّوبوت والأندرويد): مثال: مسلسل "الإنسان الآليّ - الرُّوبوت" للمؤلِّف "إيزاك أزيموف".
- السَّفر عبر الزَّمن: مثال: قصَّة "آلة الزَّمن" للمؤلِّف "هـ.ج ويلز".
- وحوشٌ خارج نطاق المكان والزَّمان: مثال: قصَّة "رحلة إلى مركز الأرض" للمؤلِّف "جول فيرن".
- تجاوزات الواقع الافتراضيّ: مثال: قصَّة "شبح الكاتدرائيَّة" للمؤلِّف "آلان جيبونز".
- الحياة على الكواكب الأخرى: مثال: قصَّة "اليد اليسرى للظَّلام" للمؤلِّفة "أورسولا لي جوين".
- الحضارات المهدَّدة: مثال: مسلسل "التولُّد الانحرافي" للمؤلِّفة أوكتافيا بتلر".
- استكشاف الفضاء: مثال: مسلسل "رحلةٌ إلى النُّجوم".
- حروب الفضاء: مثال: قصَّة "لعبة إندر" ومسلسل "حروب النُّجوم" للمؤلِّف "أورسون سكوت كارد".
- العالم في المستقبل: مثال: قصَّة "المؤن" للمؤلِّف "إم تي أندرسون"، وقصَّة "اللعب بخطر" للمؤلِّف نيل أركمي".

"دمز".

- الخيال العلميُّ الهزليُّ: مثال قصة "دليل السفر إلى المجرة" للمؤلف "دوجلاس آدمز". ومسلسل "استكشاف العالم" للمؤلِّف "تيري براتكيت".

❿ دوِّنْ ملاحظاتك

أثناء قراءتك مؤلَّفات الخيال العلميّ المتنوِّعة، قمْ بتدوين الأفكار الَّتي جذبت انتباهك بشدَّة، دوِّنْ - أيضًا - أسماء الكتب الَّتي قرأتها، وحاولْ أن تحدِّد فكرتها الرَّئيسة وسبب استمتاعك بها. ومع قيامك بتدوين الملاحظات، حاول رسم بعض الرُّسومات الكروكيَّة الَّتي توضِّحها؛ فسوف تستفيد -حتمًا- من هذه الملاحظات والرُّسومات الكروكيَّة عندما تبدأ في بناء مجموعة الشَّخصيَّات.

التَّطبيق العمليّ

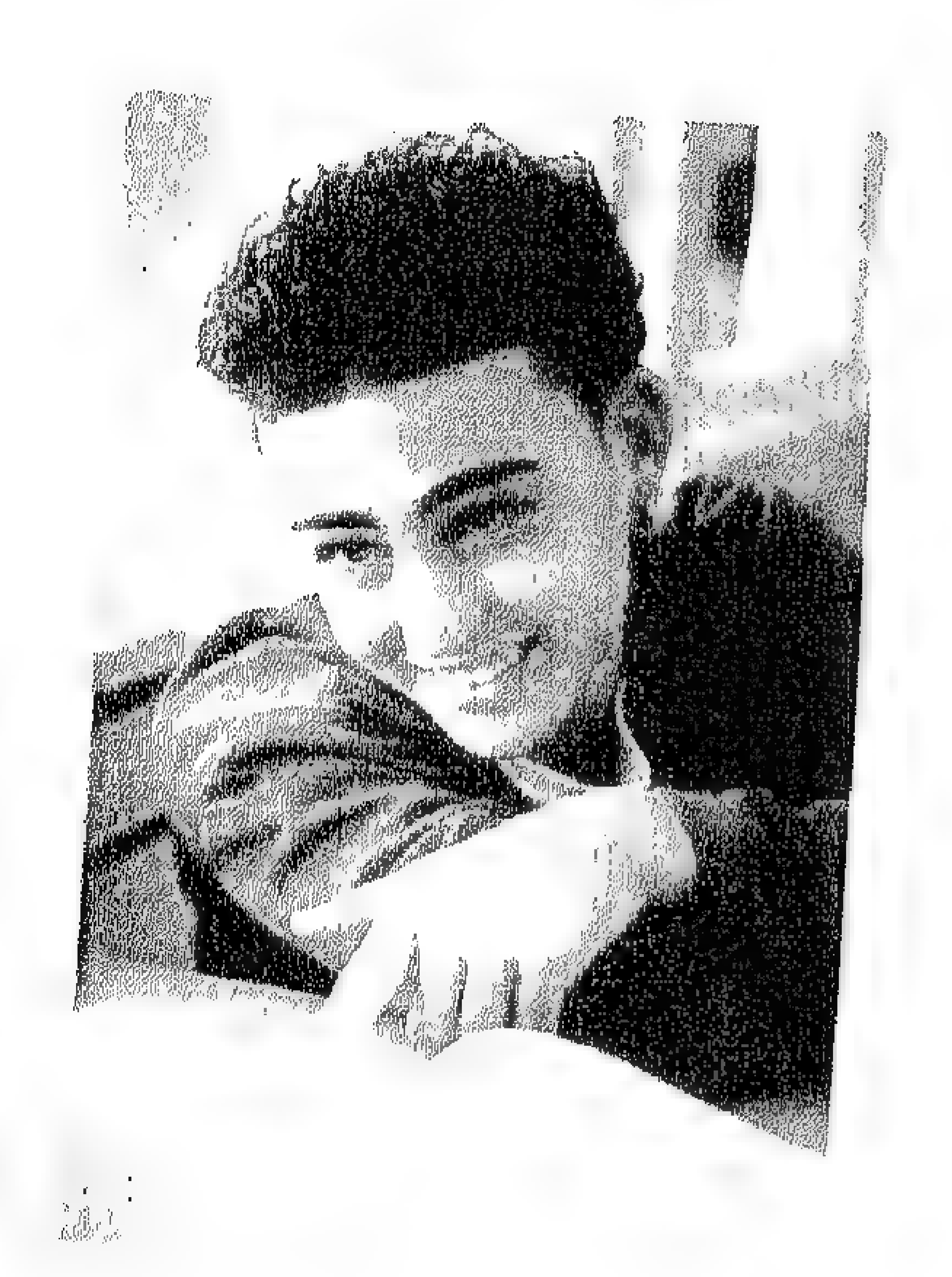
تنشيط الأفكار البارعة

أمعن في النَّظر إلى الفضاء الخارجيّ. وفي هذا التَّدريب الَّذي يمكن أن يستغرق منك دقيقتين، حاولْ تدوين أكبر قدرٍ من المفردات المختلفة الَّتي تريد أن تضع وصفًا لها؛ مثل فراغٍ وظلامٍ وسكونٍ. اطرحْ على نفسك السُّؤال التَّالي: هل لهذه الكلمات معنًى أو صدًى في ذهنك؟ وما مغزاه؟



أسلوب الكاتب

كلّما زادت قراءاتك، تعلّمت المزيد عن الكتابة. ولكن، لا بدّ من إيقاظ حسّ المؤلّف داخلك أوّلاً. فأثناء قراءاتك، حاولْ أن تطرح على نفسك بعض الأسئلة؛ مثل: كيف استطاع المؤلّف أن يجعل القصّة والشّخصيات على هذه الدّرجة من الإقناع؟ كيف استطاع أن يجذب انتباه القرّاء أو أن يضع نهايةً مقنعةً لأحداث هذه القصّة؟



١ تعرّفْ على أسلوبك

بمجرّد أن تبدأ في القراءة بعين المؤلّف وذهنه، ستلاحظ أنّ كلّ قصّة تتميّز بإيقاع ولغة يلتزم المؤلّف بهما على مدار أحداثها. وبمرور الوقت، ستتمكّن من تحديد أسلوب كلّ مؤلّف من مؤلّفي قصص الخيال العلميّ. فعلى سبيل المثال لا الحصر، هناك فرقٌ شاسعٌ بين أسلوب المؤلّف "هـ. ج ويلز" والمؤلّف "دوجلاس آدمز". كما أنّ "أورسون سكوت كارد" يكتب بأسلوب مختلف تمامًا عن "أورسولا لي جوين". بوجه عامٍّ، ستكتشف من خلال قراءتك أعمالهم أنّ لكلّ منهم صوته (أي أسلوبه) المميّز في الكتابة. وهو ذلك الصّوت الّذي يمكن أن تشعر به وتعرفه بالطّريقة نفسها الّتي تتعرّف بها على مؤلّف المقطوعات الموسيقيّة المفضّل لديك حال سماع أيٍّ منها بالرّاديو مثلاً.

٢ استخدم أسلوب التجربة

عندما تستمتع بكتابات مؤلّف ما، تجد نفسك مشدودًا نحو فكرة الاقتداء به. بَيْدَ أنّي أنصحك بعدم الانصياع لهذه الفكرة؛ فمن الأفضل أن تحاول أوّلاً التّعبير عن أفكارك بنفسك دون أن تتأثّر بفكر شخصٍ آخر. ومن حينٍ إلى آخر، حاولْ أن تقرأ نوعًا مختلفًا من الأعمال الأدبيّة كالقصص التّاريخيّة أو قصص الأساطير. فعندما تفعل ذلك، ستندهش من الأفكار الجديدة الّتي ستنهال على ذهنك كالمطر.

دراسة حالة

استطاع "آلان جيبونز" - وهو مؤلّف قصّة "شبح الكاتدرائيّة" - معرفة الأخطاء الّتي يقع فيها أثناء التّأليف من خلال القراءة المستمرّة لمؤلّفات الآخرين. وقد أقرّ بما يلي: "لم يكن السّبيل الّذي يجب أن أتّبعه لأصبح مؤلّفًا جيدًا ليتضح أمامي دون أن أكون قارئًا جيدًا في المقام الأوّل".

أمثلةٌ على أساليب بعض المؤلِّفين

انظرْ هنا إلى الكلمات والمرادفات التي طوَّعها هؤلاء المؤلِّفون لخدمة أحداث رواياتهم. حاولْ أن تجيب عن الأسئلة التَّالية: هل تعتقد أنَّهم يستخدمون صفاتٍ كثيرةً أم جُملاً طويلةً؟ هل هي مقنعةٌ؟ ما الأسلوب الَّذي حاز على رضاك هنا؟

المؤلِّف آرثر كلارك

"لقد كان هذا هو اليوم الأخير للإمبراطوريَّة. وقد أصبحت السَّفينة الضَّئيلة بعيدةً كلَّ البعد عن الوطن، كما أصبح يفصل بينها وبين المركبة الأمِّ حوالي ثماني سنواتٍ ضوئيَّة. وهي الآن هائمةٌ في الفضاء، منطلقةٌ بين النُّجوم في فلك درب اللَّبانة. وحتَّى في هذا المكان، لم تستطع الهروب من الظَّلام الَّذي يفصل بين الحضارات".

آرثر كلارك، من قصَّة "لقاء في الغروب".

المؤلِّف فيليب ريف

"لقد بدأت هيستر شو تعتاد على السَّعادة؛ فبعد سنواتٍ من الجوع والتَّشرُّد والنَّوم في العراء، استطاعت - أخيراً - أن تجد لنفسها مكاناً في هذا العالم. لقد أصبح لديها الآن منطادها الخاصُّ بها: جيني هانيفر...".

فيليب ريف، من قصَّة "كنز الوحوش المفترسة".

المؤلِّف جيمس فلانتاين



"مرَّةً أخرى، تعجَّب جول من قدرة جين على التَّعامل مع الأمور المحيطة به. إنَّه لا يزال مذهولاً من شعر ثيودور الَّذي تحوَّل - الآن - إلى خُصلٍ صفراء وخضراء وحمراء. وكلَّما أُثير موضوع السَّفر عبر الزَّمن، يجد نفسه عاجزاً عن تذكُّر أيِّ شيءٍ بصدده، تماماً كما حدث مع كلِّ ما تعلَّمه في المدرسة..

جيمس فلانتاين، من قصَّة "الرَّجل الوثَّاب".

المؤلِّف دوجلاس آدمز

"زافود بيبليبروكس" رئيس حكومة إمبراطوريَّة المجرَّة. أسرع مَن يُبحر في بحار داموجران، ومركبته الأيونيَّة تلمع في ضوء شمس داموجران".

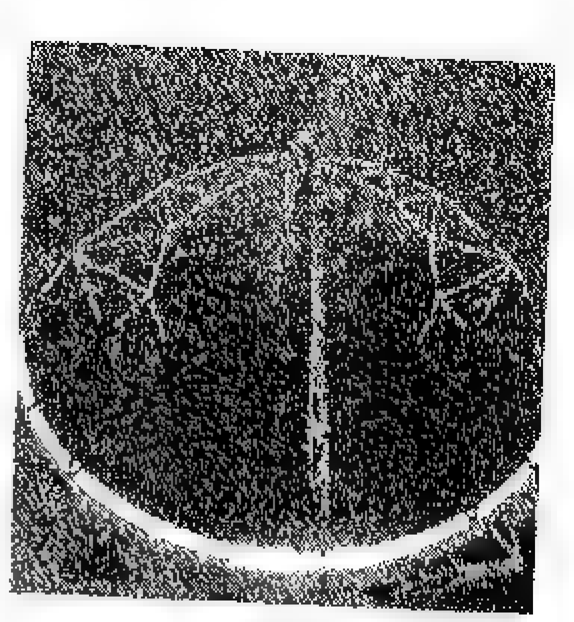
دوجلاس آدمز، من قصَّة "دليل السَّفر إلى المجرَّة".

المؤلِّف هـ. ج ويلز



"تمَّ ذبح كائن المرِّيخ ولطَّخت دماؤه نوافذ السَّماء. وتحوَّل - الآن - من الذَّكاء الحيِّ إلى مجرَّد آلةٍ معقَّدةٍ تنطلق بسرعةٍ نحو هلاكها".

هـ. ج ويلز، من قصَّة "حرب الكواكب".



٣ ابحثْ عن الأفكار

يتناول مؤلِّفو الخيال العلميِّ أفكارًا رئيسةً ومهمَّةً في قصصهم: مثل فكرة نهاية الحضارات الَّتي نشهدها في وقتنا الحاليِّ. إنَّ الأزمات الخياليَّة الَّتي يصفونها تتحدَّانا جميعًا وتجعلنا نتأمَّل أسلوب حياتنا ونتساءل عن الطَّبيعة الَّتي سنكون عليها في المستقبل. في المجمل العامِّ، ينشغل المؤلِّفون في بحث دائب للحصول على المعلومات المتعلِّقة بالموضوعات الَّتي تثير اهتمامهم ويريدون تناولها في قصصهم، فأجهزة المراقبة المختصَّة بجمع المعلومات لديهم تكون دومًا يقظةً وعلى أهبة الاستعداد، سواءٌ كانت هذه المعلومات معروضةً في التِّلفزيون أم حصلوا عليها من حديث مع أحد الأصدقاء أو حتَّى حلموا بها أثناء نومهم. ومن ثَمَّ، تجدهم يهتمُّون بتدوين الملاحظات وقراءة كلِّ ما يمكن أن يفيدهم في إشعال شرارة فكرةٍ ما أو في تطوير جوانب معرفتهم.

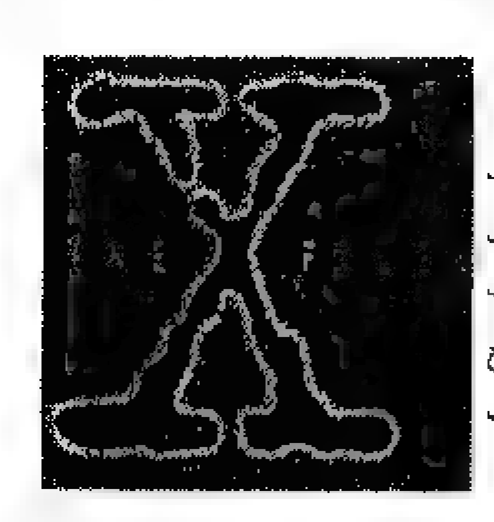
٤ تحلَّ بالصبر والثَّبات

إذا صادفتك مشكلةٌ في العثور على فكرةٍ جيِّدةٍ للقصَّة الَّتي تريد كتابتها، فلا تفزع؛ فهذا الفزع سيؤدِّي إلى تشويش تفكيرك ويوقف نشاط عقلك. واعلمْ أنَّك - في الواقع - تمتلك الكثير من الأفكار المدفونة في أعماق خيالك؛ فذاكرة عقلك الباطن هي مخزن المعرفة الَّتي اكتسبتها من كلِّ قصَّةٍ قرأتها. وبناءً على ذلك، إذا حاولت أن تسترخي وألَّا تجهد نفسك، فسوف تبدأ هذه الأفكار في تحسُّس طريقها للخروج من رأسك في صورةٍ مكتوبةٍ على الورق.

إرشادات الكتابة

حاولْ أن تنشِّط أفكارك المدفونة في عقلك عندما تشعر بالملل أو الانفعال. على سبيل المثال، قد تتوصَّل إلى أروع الأفكار وتحرِّر عقلك من كلِّ ما يعوقه عن التَّفكير في الوقت الَّذي تنتظر فيه دورك في عيادة دكتور الأسنان. في مثل هذه اللَّحظات، حاولْ أن تكتب قوائمَ تتضمَّن هذه الأفكار. حاولْ - أيضًا - أن تجيب عن الأسئلة التَّالية: ما الأساليب المناسبة لوصف اللَّون الأصفر؟ ما عدد المعادن الَّتي تفكِّر فيها؟ ما درجة العتمة الَّتي تلاحظها؟ ما مسافة البُعد؟ حاولْ أن تطلق العنان للأفكار الَّتي تجول في أعماق مخيِّلتك.

٥ حرِّرْ قصصك من أيَّة قيود



من المؤكَّد أنَّ عقلك الباطن يعجُّ بالعديد من الأفكار الجيِّدة، وهي الأفكار الَّتي يمكن أن تكون قد اكتسبتها من رواية خيالٍ علميٍّ قرأتها أو من فيلم شاهدته أو حتَّى من مسلسل استمتعت به: مثل مسلسل "إكس فايلز". وهذه الأفكار جميعها محفوظةٌ في عقلك الباطن. لذا، قد لا يشعر وعيك بوجودها إلا في حالاتٍ معيَّنة. فلذلك، لكي تكتب قصص الخيال العلميِّ الَّتي تفضِّلها، فإنَّك تحتاج إلى الدُّخول إلى عقلك الباطن واستخراج الموادِّ الإبداعيَّة المدفونة فيه؛ حيث إنَّ تنشيط القدرات العقليَّة وأسئلة "ماذا لو...؟" أسلوبان جيِّدان للشُّروع في عمليَّة الكتابة.

دراسة حالة

عنوانٌ بسيطٌ في إحدى الصُّحف يحمل اسم: "اللُّغة كالفيروس"، هو ما دفع مؤلِّفة قصص الخيال العلميِّ "ليزا تاتل" إلى التَّساؤل: "ماذا لو كانت قدرة البشر على الكلام ناتجةً عن فيروس تمَّ حقنه في حمض الـ(دي إن إيه) البشريِّ قديمًا؟ وماذا سيحدث لو دفعتنا الفكرة المتسلِّطة الَّتي تستحوذ علينا بضرورة العلاج من أيِّ مرضٍ إلى علاج أنفسنا من هذا الفيروس بالفعل؟" ومن هنا، نبتت في عقلها فكرة قصَّة "العلاج".

التَّطبيق العمليّ

تنشيط القدرات العقليَّة

لقد اكتشفتَ اليوم أنَّك فردٌ من أفراد الأندرويد (نوعٌ من أنواع الإنسان الآليِّ يُصنع من موادَّ بيولوجية، ويشبه بذلك الإنسان). كما اكتشفت أنَّك الوحيد في عائلتك على هذه الشَّاكلة. سل نفسك: كيف اكتشفتُ ذلك؟ ما شعوري إزاء هذا الاكتشاف؟ هل يفسِّر هذا شعوري الدَّائم بأنَّني مختلفٌ عن الآخرين؟ ولو كنتُ مختلفًا بالفعل، فما أوجه الاختلاف؟ هل أحمل قدراتٍ خاصَّةً تجعل زملائي يفارون منِّي؟ والآن، اكتبْ أفكارك المنبثقة عن إجابات هذه الأسئلة لمدَّة عشرين دقيقةً. وإذا رأيت أنَّك أصبحت ملمًّا بمحيط أحداث هذه القصَّة، قمْ بتطويرها والاسترسال في روايتها.



٦ ابدأ البحث

إنّ توصلُّ إلى فكرةٍ تدور حولها القصّةُ هي نقطة البداية فحسب. عقب ذلك، يأتي دور البحث الطّويل للعمل على تطوير هذه الفكرة وتحويلها إلى قصّةٍ جيّدةٍ. ستحتاج هنا إلى بعض الحقائق العلميّة ومعلوماتٍ عن العالم الواقعيّ. ابدأ - الآن - في جمع هذه الحقائق والمعلومات، ودوّنْ أيّة أفكارٍ خصبةٍ أو معلوماتٍ شائقةٍ تجدها في المفكرة الخاصّة بك. يمكن استغلال اهتماماتك ومعرفتك الجيّدة بألعاب الكمبيوتر المتنوّعة، والمسابقات، والألعاب الرّياضيّة، وعلم الفلك في تطوير سيناريوهات جيّدةٍ لقصصك. بوجهٍ عامٍ، يعدُّ تحرّي الدّقّة العلميّة في سرد أحداث القصّة من أفضل الأساليب الّتي تجذب انتباه القارئ وتدخله إلى عالمك الخاصّ.

٧ حدّدِ المصادر الّتي ستبحث فيها

- ابحثْ في الصّحف عن المقالات وثيقة الصّلة بالموضوع الّذي تكتب فيه.
- ابحثْ عن عناوين المقالات الكئيبة والمشؤومة.
- ابحثْ عن أقوال أدلى بها بعض الأشخاص الّذين تعرّضوا لأحداثٍ مروّعةٍ؛ فقد تلهمك مثل هذه الأقوال أفكارًا عن شخصيّات قصّتك الّتي تكتبها.
- ابحثْ عن أكثر المقالات تخصّصًا في المجال الّذي تكتب فيه بالصّحف أو على مواقع الإنترنت. تقدّم المواقع الإخبارية بمحطّات "سي إن إن" و"بي بي سي" تغطيةً علميّةً واسعةً جيّدةً في هذا المجال.
- تصفّحْ بعض المجلات العلميّة المعروفة؛ مثل: "ساينس نيوز" و"نيو ساينتيست" و"ناشيونال جيوجرافي" و"استرونومي".

دراسة حالة

اعتمد مؤلّف الخيال العلميّ الكنديّ "روبرت سوير" في العديد من قصصه على صحيفة "ساينس نيوز" في الاستفادة من الحقائق العلميّة الّتي توفّرها. على سبيل المثال، استفاد هذا المؤلّف ممّا قرأه في هذه المجلّة عن العثور على حفريّات نوعٍ من البعوض كان يعيش في عصور ما قبل التّاريخ في بعض الصّخور الكهرمانيّة. كما قرأ أنّ هذا البعوض من الممكن أن يكون محتفظًا بدم الدّيناصورات في معدته، وهذا ما أثار السّؤال التّالي في ذهنه: هل يمكن الاعتماد على الدّماء الموجودة في معدة هذا البعوض في استنساخ الدّيناصورات؟ لكنّه تراجع ظنًّا منه أنّها فكرةٌ خاطئةٌ ولم يُعرها أيّ اهتمامٍ. وفي المقابل، عندما قرأ المؤلّف "مايكل كريشتون" المقال نفسه، صدّق الفكرة وآمن بإمكان حدوثها؛ ممّا دفعه إلى كتابة قصّته المشهورة "حديقة الدّيناصورات".

إرشادات الكتابة

ابدأ في تدوين ما تحلم به في مفكّرةٍ خاصّةٍ بأحلامك لتسجيل ما يجري في عقلك الباطن. احتفظْ بهذه المفكّرة بجانب السّرير لتدوّن فيها أيّة أفكارٍ حلمت بها بمجرّد أن تستيقظ.

التّطبيق العمليّ

بناء عالم القصّة

ما إن تتضح أفكار القصّة في عقلك، حتى يمكن أن تستفيد كثيرًا من تحديدك شكل الحياة الّتي ستقع فيها أحداث القصّة. لذا، كرّر التّدريب السّالف عرضه في صفحة ١٠، وحاولْ تطويره بشكلٍ أفضل. هل تستشعر تطوّر الأفكار؟ هل تحتاج إلى المزيد منها؟



⑧ اكتشاف المكان المناسب

يتمتَّع المكان الَّذي تقع فيه أحداث القصَّة أو العالم الخيالي في قصص الخيال العلميّ بالقدر نفسه من الأهميَّة الَّتي تتمتَّع بها القصَّة. وهذا ما أكَّده المؤلِّف "روبرت سوبار" قائلاً: "إنَّ بناء العالم المناسب لأحداث القصَّة من المهارات الأساسيَّة لمؤلِّف قصص الخيال العلميّ؛ أي تهيئة واقع بديل مقنع ومناسب لتلك الأحداث..."

⑨ ضع قوانين عالم قصَّتك

لقد تعرَّفت في جزء سابق من هذا الفصل على أساليب تطوير فكرة القصَّة من خلال البحث، وهنا يتطلَّب بناء عالم أحداث القصَّة عمليَّة بحث مشابهة؛ حيث يجب أن يستفيد القرَّاء من القوانين العلميَّة الَّتي تحكم عالم قصَّتك. وعليه، يجب أن تطرح على نفسك الأسئلة التالية:

- ... ليلٌ ونهارٌ ومواسمُ ومناخٌ؟ هل هو عالمٌ طبيعيٌّ أم هو من صنع الإنسان؟ هل تقع أحداث القصَّة على كوكب الأرض في الماضي أم في المستقبل؟
- ما الألوان المميِّزة لهذا العالم؟ وما الرَّائحة الَّتي تسوده؟ وما الخامات المتوافرة به؟
- ما الكارثة العظيمة الَّتي تلوح في الأفق؟ هل هي فقدان المصادر الحيويَّة أم وباءٌ أم حربٌ؟
- من سيعاني أكثر؟ وأيٌّ من قصص شخصيَّات القصَّة تُعدُّ الأهمّ؟

دراسة حالة

في الغالب الأعمّ، لن تكون في حاجة للتَّوصُّل إلى مكانٍ أو زمانٍ غير مألوفٍ لكتابة قصَّةٍ جيِّدةٍ من قصص الخيال العلميّ. ففي قصَّة "سيف الدَّيناصورات" (١٩٤٧) مثلاً، اختار المؤلِّف "جريج بير" أن تكون قصَّته تتمَّةً لقصة "العالم المفقود" الَّتي كتبها المؤلِّف "آرثر كونان دويل". لذا، استخدم المكان نفسه الَّذي استخدمه "دويل" مع جعل أحداث قصَّته تتناول ما جرى في هذا المكان بعد مرور فترةٍ كبيرةٍ من الزَّمن. ولمزيدٍ من التَّوضيح، في قصة "العالم المفقود"، وهي أوَّل قصَّة خيالٍ علميّ تحدَّثت عن الدَّيناصورات ونُشرت في عام ١٩١٢، اكتشف البروفيسور "تشالينجر" - تلك الشَّخصيَّة الَّتي رسمها "دويل" - أنَّ هناك ديناصوراتٍ حيَّةً تعيش في سهلٍ واسعٍ مرتفعٍ في أدغال أمريكا الجنوبيَّة. وقد استفاد "جريج بير" من هذه الأحداث وطوَّرها بعد خمسةٍ وثلاثين عاماً من نشرها. وهذا الأمر يمثِّل نموذجاً جيِّداً للمؤلِّف الَّذي يبني أحداث قصَّته على إحدى القصص القديمة ولكن دون أن يجعلها مماثلةً لها تماماً.

التَّطبيق العمليّ

كيفيَّة تنشيط الأفكار داخل الذِّهن: إنَّه عالمٌ رائعٌ حقًّا!

تأمَّلْ عالماً آخر تودُّ زيارتــه، وتخيَّلْ - أيضًا - أنَّ مهمَّتك أن تجذب العديد والمزيد من الزَّائرين إلى عالمك الَّذي تخيَّلته. لذا، وفي غضون عشر دقائق، اعملْ على تنشيط قدراتك العقليَّة؛ كي تتوصَّل إلى أسلوب الدِّعاية الَّذي سيجذب الآخرين إلى عالمك.

بعد ذلك، اكتبْ وجهة نظرٍ مختلفةً في مذكَّراتك. وهذه المــرَّة، اكشف النِّقاب عن ارتيابك بشأن تشجيع الآخرين على زيارة هذا العالم. بعبارةٍ أخرى، حــاولْ أن تُوجِد شواهدَ تشير إلى أنَّ هذا العالم ليس جيِّدًا. حاولْ - أيضًا - أن تشكِّك في الأمر الذي دفع حكَّام هذا العالم إلى جذب وافدين جددٍ إليه؟ استفدْ من الدَّقائق العشر كاملة، ولا تحاولْ أن تجهد نفسك في التَّفكير، ودوِّنِ الأفكار الَّتي قفزت إلى عقلك في لحظتها.

⑩ تخيَّل العالم الَّذي ستدور فيه أحداث القصَّة

إنَّ بناء العالم الَّذي ستدور فيه أحداث القصَّة هو عمليَّةٌ تشبه رسم خريطةٍ جغرافيَّةٍ لمكانٍ معيَّنٍ. وفي هذا الصَّدد، يمكنك الاستعانة بالمجلات والكتب المتخصِّصة وألعاب الكمبيوتر أيضًا كي ترسم هذا العالم بصورةٍ أفضل، قمْ برسم صورةٍ تخيُّليَّةٍ لهذا العالم مع وضع الخرائط والخطط الخاصَّة به. عقب ذلك، تأمَّلْ هذا العالم وسلْ نفسك:

- ماذا يوجد فيه؟
- كيف يعيش البشر فيه؟ وكيف ينتقلون من مكانٍ لآخر؟
- ما شكل المنازل الَّتي يعيشون فيها؟
- ما الملابس الَّتي يرتديها مواطنوه؟ وما نوع
- هل هناك مخلوقاتٌ غريبةٌ أم إنسانٌ آليٌّ

إرشادات الكتابة

في أيَّة قصة جيِّدةٍ من قصص الخيــال العلميّ، لا بدَّ أن يكون العالم الَّذي تعيــش فيه الشَّخـصيَّات معــرَّضًا لخــطرٍ عظيــم. تفحَّــص مجــلَّة "ساينس أند سبيس" على المــوقع www.CNN.com حيث يمكن أن تشعل العناوين في هذه المجلَّة الشَّرارة الأولى للحكــاية. وإليك أحــدث عناوين: "النوت الموسيقيَّة الَّتي تناسب أذواق النِّساء" و"اكتشاف مجرَّاتٍ خفيَّة".

⓫ لا تبالغ في استخدام الألفاظ وأساليب الصِّياغة

بالنِّسبة للمؤلِّفين الصَّاعدين، تعدُّ عمليَّة بناء العالم الَّذي تدور فيه أحداث القصَّة القصصيَّة الَّتي تشغل بالهم إلى حدٍّ كبيرٍ. فتجد بعضهم يحاول أن يبتكر لغةً جديدةً تضمُّ أسماءً عجيبةً لكلِّ شيءٍ يبتكرونه في هذا العالم، ولا يؤدِّي ذلك إلا إلى صعوبة فهم القارئ ومتابعته أحداث القصة. لذا، من الأفضل أن يتمَّ هنا التَّركيز على شكل الحياة وكيفيَّة تأثير جوانبها المذهلة على شخصيَّات القصَّة.

⓬ اجعله عالماً واقعيّاً

لكي تجعل العالم الَّذي تدور فيه أحداثك يبدو واقعيًّا للقارئ، تحتاج إلى إثارة حواسِّه. ويتأتَّى ذلك من خلال:

- الوصف الصَّريح: وهذا عن طريق إخبار القارئ بشكل هذا العالم.
- الخبرات المباشرة للشَّخصيَّات: وهذا عن طريق الإفصاح للقارئ عن سمات شخصيَّات القصَّة.
- استخدام التَّشبيه والمقارنة: من خلال عقد مقارنة بين هذا العالم وأيِّ مكانٍ آخر يعلمه القارئ لتوضيح أوجه التَّشابه والاختلاف بينهما.

على سبيل المثال، لم يمش معظم البشر في مكانٍ تصل درجة جاذبيَّته إلى الصِّفر. لكنَّ المؤلِّف "أورسون سكوت كارد" استطاع المثور على هذا العالم في وصفه ساحة إحدى المعارك في روايته الَّتي تحمل اسم "لعبة إندر"، حيث يقول:

"سار الجنود إلى ساحة القتال في صفوف غير منظَّمة، كأطفالٍ يسبحون في حوض سباحة لأوَّل مرَّة، وكان كلُّ واحدٍ منهم متشبِّثًا بالدِّعامة الملتصقة بجانبه. وسرعان ما اكتشفوا أنَّ الأمور كانت لتسير على ما يرام لو لم يكونوا قد استخدموا أقدامهم البتة".

أورسون سكوت كارد، من قصَّة "لعبة إندر"

⓭ حدِّد نوعيَّة الخطر المُحْدق

مهما كان الخطر الَّذي يهدِّد عالم قصَّتك، فسوف يؤثِّر – حتمًا – في طريقة وصف المكان الَّذي تجري فيه الأحداث. انظر مرَّةً أخرى إلى الافتتاحيَّة الَّتي بدأ بها آرثر كلارك قصَّته، والَّتي سبق وعرضناها في صفحة ١٥. تعرَّف على طريقته في إطلاع القارئ على المكان وتوحيد الحدث (وهو السَّفر عبر الفضاء)، مع حالة التَّرقُّب الحاليَّة في جملته التَّالية:

"الظَّلام الَّذي يفصل بين الحضارات".

إلى هنا، يجب أن يكون عالم الخيال العلميِّ الخاصُّ إلى هنا، يجب أن يكون عالم الخيال العلمي الخاص بك قد اتَّخذ شكله المميَّز. كما أصبح لديك نوعُ الكارثة المستترة الَّتي تهدِّد هذا العالم. لذا، حان الوقت – الآن – للتَّعرُّف على كيفيَّة بناء شخصيَّات القصَّة.

إرشادات الكتابة

إنَّ المهارة الأساسيَّة لسرد أحداث القصَّة هي أن تذكر ما يكفي لدفع أحداث القصَّة إلى الأمام، هذا علاوةً على التَّلميح بوجود المزيد من الأحداث الَّتي سيتمُّ الكشف عنها فيما بعد. وإذا احتاج العالم الَّذي تدور فيه أحداث قصَّتك إلى الكثير من التَّوضيح، فحاولْ أن تضع التَّفاصيل الرَّئيسة لتلك الأحداث في مقدِّمة القصَّة.

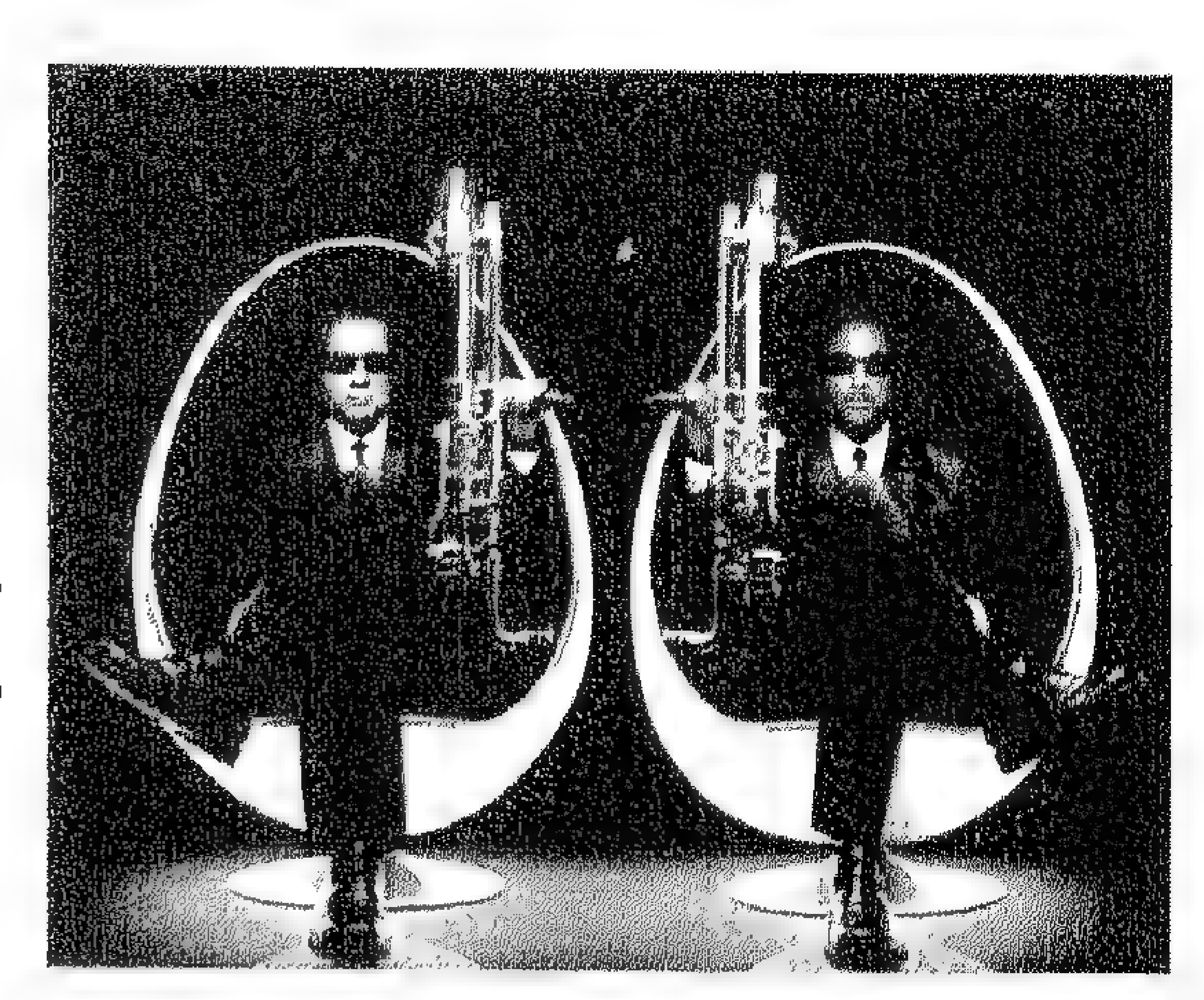
ومن الأفضل – أيضًا – أن تكتب هذه المقدِّمة من وجهة نظر إحدى شخصيَّات القصَّة.

التَّطبيق العمليّ

الافتتاحيَّة الدِّراميَّة



اكتبْ مشهدًا افتتاحيًّا للقصَّة يتألَّف من ٢٠٠ كلمة تقريبًا، ولا تستغرق أكثر من عشر دقائق. وابدأ في المزج بين تفاصيل المكان الَّذي تدور فيه أحداث القصَّة وحدثٍ ما: كوصول البطل مثلاً. حاول التَّلميح بخطر الهلاك مع قدومه، واستعنْ بأكثر الكلمات والأفعال تعبيرًا في وصف ما يحدث. فعلى سبيل المثال: المركبة الفضائيَّة الَّتي لا تطير فقط بل تسير بسرعة فائقة في الفضاء ... الشَّمس الحمراء الَّتي تلوح عبر الغبار الشَّمسيِّ.



الأبطال

بطل الرِّواية هو الشَّخص الَّذي يتبنَّى القضيَّة الرَّئيسة بالقصَّة ويحارب من أجلها. لذا، يجب أن تولي الأبطال قدراً كبيراً من الاهتمام وتجعل القرَّاء يستشعرون مدى أهمِّيَّتهم في أحداث القصَّة. وإذا نظرت إليهم باعتبارهم أصدقاء جدداً، فسوف تفاجأ من كمِّ الأفكار الَّذي سينهال على ذهنك لجعلهم أكثر واقعيَّةً.

❶ البحث عن شخصيَّة البطل

إنَّ أفلام الخيال العلميِّ وكتبه زاخرةٌ بالأبطال الَّذين يمكن أن يكونوا مصدرًا لإلهامك، فيمكنك المزج بينهم وبين أشخاصٍ تعرفهم لتحصل في النِّهاية على ما تريد. سلْ نفسك: هل تريد أن يكون بطل قصَّتك شجاعًا مثل الأميرة "ليا" في قصَّة "حروب النُّجوم"؟ أم مثل الفتى الصَّغير "دافيد" الذي قدَّمه "ستيفين سبيلبيرج" في فيلم "إيه آي"؟ وهو الصَّبيُّ الَّذي كان يشبه الإنسان ولكنَّه في الواقع إنسانٌ آليٌّ يتَّصف بسمات البشر ويتطلَّع إلى أن يصبح صبيًّا حقيقيًّا. وماذا عن الطِّفل "إندر" في قصَّة "لعبة إندر": وهو الطِّفل العبقريُّ الَّذي تمَّ تدريبه وهو في السَّادسة من عمره؛ كي يصبح قائدًا للمعركة في حرب الفضاء المقبلة؟



التَّطبيق العمليّ

تعرَّفْ على بطل قصَّتك

إذا لم تكن قد تخيَّلت الشَّخصيَّة الَّتي تودُّ أن تؤدِّي دور البطولة في قصَّتك حتَّى الآن، فإليك الطَّريقة الَّتي من شأنها أن تساعدك على ذلك. في ورقة كبيرة، ارسمْ مربَّعًا كبيرًا يتكوَّن من ٣٦ مربَّعًا صغيرًا، ثمَّ ضع ستةً منها في وضعٍ أفقيٍّ في أعلى، ومثلها في وضعٍ رأسيٍّ على الجانبين. واكتب العناوين التَّالية في المربَّعات الرَّأسيَّة الموجودة على الجانبين:

(١) بنية الجسم (٢) الملابس (٣) السُّلوك (٤) مواطن القوَّة (٥) مواطن الضَّعف (٦) الأشياء المحبَّبة إليه. ثمَّ ابدأْ في تنشيط قدراتك العقليَّة؛ كي تملأ المربَّعات الأفقيَّة المرتَّبة عبر الصَّفحة وتدوِّن السِّمات الأولى الَّتي تتبادر إلى ذهنك حول شكل البطل، وقم بالأمر نفسه عند التَّخطيط للشَّخصيَّات الأخرى. وعندما تنتهي، ستجد أمامك ثلاثين صفةً مميزةً للبطل؛ بعضها صفاتٌ غريبةٌ وبعضها منتبذةٌ، والبعض الآخر ربَّما يفضي إلى مجموعةٍ كاملةٍ من الأفكار الجديدة.

❷ انتقِ الأسماء الملائمة

إنّ اكتشاف اسم البطل يمكن أن يلهمك تفاصيل حياته فورًا. لذا، سلِ الشّخصيّات عن أسمائها، وإذا شقّ عليك الأمر، فجرِّبْ قائمة الأسماء الّتي تكون متوافرةً في كتب الأطفال أو على شبكة الإنترنت أو تصفّح دليل التليفونات. وإذا توصّلت إلى أحد الأسماء، فانطقه بصوتٍ عالٍ أوّلاً، وحاولْ أن تكتشف الأثر الّذي يتركه على مسامعك. لا تجعلْه معقّدًا وصعبًا بالنّسبة للقارئ: فأسماء مثل: "ليا" و"آر تو - دي تو" و"ديفيد" و"لينا" و"دوون" هي أسماءٌ بسيطةٌ ومحبّبةٌ لما لها من إيقاعٍ شعريٍّ.

ليا آرتو دي تو دون لينا

❸ ميِّزِ الأبطال بمواطن القوّة والضّعف

يرغب القرّاء عن قراءة القصص الّتي تحكي عن أشخاصٍ يعيشون حياةً مثاليّةً؛ فالأبطال يجب أن يعانوا مشكلات شخصيّةً خطيرةً، بالإضافة إلى التّهديد الخارجيّ الرّئيس الّذي ينبغي لهم التّغلّب عليه؛ ففي قصّة "ناسج الأحلام" للمؤلّف "لويس لورانس" مثلاً، تدور المشكلة الشّخصيّة الرّئيسة عند البطلة "إث" حول أخيها القاسي متحجّر القلب "لياد"، كما أنّها تدور حول خطرٍ أكبر هو أنّ كوكبها الّذي تعيش عليه على وشك أن يقع تحت سيطرة غزاةٍ جشعين من كوكب الأرض. وقد استنزفت مواطن القوى والضّعف لديها بين هذين الخطرين، ممّا أضاف سلسلةً من الأحداث الدّراميّة والمشوقة إلى القصّة.

إرشادات الكتابة

في دفتر الملحوظات الخاصّ بك، ابدأ في عمل قائمةٍ بالكلمات الخاصّة الّتي تساعدك على بناء شخصيّات القصّة. دوِّنْ أيّة كلمةٍ يمكن أن تعبّر عمّا في مخيّلتك حتّى يمكنك الرّجوع إليها والاستعانة بها عندما يشقّ عليك أمر اختيار اسمٍ لشخصيّةٍ ما في المرّة التّالية. وينبغي أن تستغلّ خبراتك ومشاعرك الشّخصيّة في بناء الشّخصيّات. بعبارةٍ أخرى، حاولْ أن تتخيّل الحالة الّتي ستكون عليها حينما يحدث لك مكروهٌ.

٤ التَّعرُّف على شخصيَّة الشِّرِّير

في قصص الخيال العلميِّ، عادةً ما يتمثَّل العدوُّ الخارجيُّ الرَّئيس الَّذي يواجه البطل في إحدى الكوارث الطبيعيَّة، بيد أنَّه باستطاعتك أن تجعل هذا الخطر متمثِّلاً في شخصيَّة من الشَّخصيَّات الشِّرِّيرة. ويمكن أن تكون هذه الشَّخصيَّات شرِّيرةً خالصةً: مثل شخصيَّة "دارث فادر"، أو أن تكون شخصيَّاتٍ عاديَّةً يصعب على أبطال القصَّة والقرَّاء - أيضًا - التَّعرف على نوع الشَّرِّ الكامن داخلها.

٥ تحديد صفة الشَّرِّ

فكِّرْ - أوَّلاً - في السَّبب الَّذي جعل الشَّخصيَّات الشِّرِّيرة تتَّصف بكلِّ هذا الشَّرِّ. هل هي شخصيَّاتٌ توَّاقةٌ للحصول على القوَّة؟ هل تتطلَّع إلى ثروةٍ أكبر أو ضربٍ من ضروب المعرفة يمكِّنها من السَّيطرة على العالم أجمع؟ هل هي شخصيَّاتٌ وحشيَّةٌ تجد سعادتها في تدمير الآخرين؟ هل هي شخصيَّاتٌ تحقد على البطل لسببٍ ما؟ هل كانت شخصيَّاتٍ طيِّبةً وجيِّدةً في بداية القصَّة ثمَّ تحوَّلت إلى شخصيَّاتٍ شرِّيرةٍ؟

التَّطبيق العمليّ

تعرَّفْ على الشَّخصيَّة الشِّرِّيرة

في تطبيقٍ لا تزيد مدَّته على عشر دقائق، قمْ بتنشيط قدراتك العقليَّة؛ كي تحدِّد الشَّخصيَّة الشِّرِّيرة الرَّئيسة في القصَّة. ثمَّ سلْ نفسك: ما دوافع هذه الشَّخصيَّة؟ وفكِّرْ في مواطن الضَّعف والقوَّة بها، ووضِّحْ كيف يمكنها أن تخدم أحداث القصَّة. ثمَّ كرِّرِ التَّطبيق السَّالف عرضه في صفحة ٢٤ مع التَّركيز هذه المرَّة على الشَّخصيَّة الشِّرِّيرة.

إرشادات الكتابة

كلَّما زاد تساؤلك بشأن نوعيَّة الشَّخصيَّات الشِّرِّيرة، أحطت أكثر بطبيعتها وأسَرَتْكَ أكثر بمحاولة استكشاف خباياها. وأحيانًا، تكون الشَّخصيَّة الأكثر شرًّا هي تلك الَّتي لا تستطيع تحديدها أو ملاحظتها. فيمكن للمؤلِّف أن يُظهر هذه الشَّخصيَّة بصورةٍ غير مباشرةٍ من خلال توضيح الشُّعور بالخوف الَّذي يجول في عقول الشَّخصيَّات الأخرى منها.

ملامح الشَّخصيَّات الشِّرِّيرة

إليك فيما يلي بعض الأفكار لأنواعٍ مختلفةٍ من الشَّخصيَّات الشِّرِّيرة:

الشَّرُّ البشريُّ

في قصَّة "ناسج الأحلام" للمؤلِّف "لويس لورانس"، حاولت "إتْ" أن تحدَّ من قسوة أخيها "لياد" من خلال نسج بعض الأحلام الخيِّرة له أثناء نومه، بيد أن قواه الرُّوحيَّة الوسيطة كانت توقظه في الوقت المناسب وتقوم بمهاجمتها.

الشَّرُّ المستتر

سمح لنا "أورسون سكوت كارد" بالكاد أن نرى الغزاة الَّذين يشبهون شكل الحشرات في قصَّته "لعبة إندر". لقد خفنا أن نراهم؛ لأنَّ البطل "إندر" نفسه كان يائسًا من محاولة إنقاذ أخته منهم خشية أن يسلِّطوا على رأسها إشعاعًا ساخنًا يؤدِّي إلى انفجار جمجمتها.

شرُّ الرَّغبة في السَّيطرة على الكون

إنَّ الشيء الأكثر فزعًا في شخصيَّة "دارث فادر" - ذلك الشِّرِّير الَّذي قدَّمه "جورج لوكاس" - هو أنَّه كان - يومًا ما - إنسانًا عاديًا، ولكن بواسطة بعض عمليات البرمجة الآليَّة الَّتي خضع لها، غُرست في نفسه قوى الشَّرِّ وسيطرت عليه بإفراطٍ محوِّلةً إيَّاه إلى آلةٍ في صورة إنسانٍ عديم المشاعر.

شرُّ المخلوقات الغريبة على الأرض

في قصَّته "يوم تريفيدز" كانت المخلوقات الغريبة الَّتي قدَّمها "جون ويندام" عبارة عن نباتات تمشي على عشر أقدام طويلة وتهاجم الجنس البشري سعيًا للقضاء عليه.

شرُّ الوحوش الفتَّاكة

تمثَّلت الشَّخصيَّة الشِّرِّيرة الَّتي صوَّرها "جريج بير" في قصَّة "صيف الديناصورات" في النَّسر المفترس الَّذي كان يطارد غلمان الفرسان. فمع ظهوره بمنقاره المعقوف وأسنانه الحادَّة كالسَّكاكين وأجنحته المغطَّاة بالرِّيش الأسود، كانت نبضات قلب القرَّاء تتزايد. كما كانت تتزايد أكثر حينما كانوا يتخيَّلون صوته المخيف قادمًا عبر الأدغال.

الشَّرُّ الإلكترونيُّ

في قصَّة "ملحمة فضائيَّة" للمؤلِّف "آرثر كلارك" رأينا كيف قام جهاز الكمبيوتر المفكِّر والحسَّاس الَّذي أطلق عليه اسم "هال ٩٠٠٠" باستقبال رسائل رغبات البشر المتعارضة، وتحويلها إلى نزعات فتَّاكة موجِّهًا إيَّاها نحو الطَّاقم البشري للمركبة الفضائيَّة.



٦ بناء سائر الشُّخصيَّات المساعدة



كما هو الحال في الحياة الواقعيَّة، يتمُّ الحكم على الأبطال والشُّخصيَّات الشِّرِّيرة في قصص الخيال العلميِّ من خلال مَنْ هم في صحبتهم. وتعتبر المشاهد الَّتي تجمع الشَّخصيَّات الرَّئيسة مع الشَّخصيَّات الثَّانويَّة بالقصَّة طريقةً جيِّدةً لتوضيح سمات الشُّخصيَّات الرَّئيسة للقارئ. فعلى سبيل المثال، يمكن أن تصوِّرهم وكأنَّهم شخصيَّاتٌ حقيرةٌ دنيئةٌ أو شخصيَّاتٌ شجاعةٌ في المشاهد الَّتي تجمعهم مع غيرهم من الشُّخصيَّات الأخرى في القصَّة.

٧ بناء الشُّخصيَّات الثَّانويَّة

لن تحتاج الشُّخصيَّات الثَّانويَّة إلى تطويرٍ لجوانبها واسترسالٍ في توضيح طريقة تفكيرها كالأبطال والأشرار، لكنَّها لا بدَّ أن تكون على قدرٍ كافٍ من الواقعيَّة. حاول أن تستلهم صفاتٍ من أشخاصٍ تعرفهم أو تجد فيهم بعض الصِّفات الملائمة للشُّخصيَّات الثَّانويَّة الَّتي ترغب في ابتكارها. على سبيل المثال، في قصَّة "دليل السَّفر إلى المجرَّة" للمؤلِّف "دوجلاس آدمز"، كان الأندرويد "مارفين" (الموضَّح في الصُّورة إلى اليمين) دائمًا ما يشتكي من معاناته الاكتئاب. وعلى الرَّغم من المهارة الَّتي كان يتمتَّع بها الإنسان الآليُّ المعروف باسم "سي - ثري بي أو" في قصَّة "حروب النُّجوم"، فإنَّه كان كثير الشَّكوى، ونادرًا ما يظهر شجاعةً في مواجهة الأخطار. ومع ظهور المخلوق الغريب الصَّغير "بيبو" في مسلسل "المخلوق الغريب" للمؤلِّف "بروس كوفيل"، تعلم أنَّه سيكون سببًا في إحداث نوعٍ من أنواع الفوضى.

إرشادات الكتابة

إنَّ الشُّخصيَّات المساعدة للبطل أو الشَّخصيَّة الشِّرِّيرة، سواءٌ تمثَّلت في فردٍ من طاقم المركبة الفضائيَّة أم في مخلوقاتٍ غريبةٍ، يجب أن تساعد على الدَّفع بأحداث القصَّة إلى الأمام. فإن لم يكن لهم مغزًى مهمٌ في الرِّواية، فتخلَّص منهم على الفور؛ فالوضوح وليس السَّرد هو السَّبيل الصَّحيح إلى رواية قصَّةٍ بطريقةٍ شائقةٍ.

٨ شخصيَّاتٌ مساعدةٌ ذات قدراتٍ خاصَّةٍ

كان "ثيودور بين" في رواية "الرَّجل الوثَّاب" صبيًّا مسافرًا عبر الزَّمن، منتقلاً لفترةٍ تصل إلى ثلاثة آلاف عامٍ في المستقبل. وكان يمتلك سترةً إلكترونيَّةً عجيبةً. إنَّ حوار "ثيو" مع هذه السُّترة على مدار القصَّة يخبر عن العالم الَّذي جاء منه، وعن طبيعة شخصيَّته أيضًا. ومن ثَمَّ، ابتعد المؤلِّف عن الوصف التَّفصيليِّ الممل للشَّخصيَّة وطبيعتها. وفي الجزء التَّالي من هذه الرِّواية، دفع الرَّجل المحتلُّ الصَّبيَّ "ثيو" إلى الشَّاطئ في القرن الحادي والعشرين. وهذا ما دفعنا إلى اكتشاف عدم قدرته على معالجة المشكلات الَّتي يقع بها بمفرده.

"ثيودور، لقد أحضرت لك "ريلفيش" لتقرير الأرصاد الجوِّيَّة، وهو ينبئ عن طقسٍ ستصل درجة حرارته إلى ٢٣,٨ درجة مئويَّة؛ وبالتَّالي فإنَّ الباروميتر (مقياس الضَّغط الجوي) يسجِّل ارتفاعًا... ومن المتوقَّع أن تنهمر الأمطار بغزارةٍ على طول السَّاحل، ولكن...".

أمره قائلاً: "اصمت"، وأخذ يردِّد أمره مرارًا وتكرارًا بشيءٍ من الهستيريا. ثمَّ استطرد قائلاً: "ألا تعلم أنَّ استخدام معطفٍ حقيقيٍّ سيساعدنا بالفعل في هذا الموقف؟" أعني: "ألم تلاحظ أنَّنا أصبحنا أشخاصًا عاديِّين ومرئيِّين نحتاج إلى استخدام شيءٍ مثل هذا؟!".

جيمس فلانتاين من قصة "الرجل الوثاب"

دراسة حالةٍ

وصف "دوجلاس آدامز" الشُّخصيَّات الَّتي استشهد بها في رواياته بأنَّها: "شخصيَّاتٌ أدركت أو في طريقها إلى إدراك الحقيقة الَّتي تقرُّ بأنَّها غير قادرةٍ على السَّيطرة على مجريات الأمور في حياتها؛ مثل شخصيَّة "بيلجريم" أو "جيلفر" أو "هامليت". وقد أضاف - أيضًا - أنَّ الإنجليز يحتفلون دومًا بهزيمتنا وانسحابنا من مواجهة أنفسنا ومواجهة واقعنا المرير؛ وهذا ما اتَّضح في رواية "معركة هاستينجز" و"دانكيرك" وغيرها.

التَّطبيق العمليّ

تصوُّر شخصيَّات قصَّتك

في التَّطبيق التَّالي، حاول أن تدوِّن الأفكار المبدئيَّة الَّتي طرأت على ذهنك بشأن شخصيَّات قصَّتك؛ محاولاً عمل رسمٍ كروكيٍّ للشَّكل الَّذي ستبدو عليه. سل هذه الشَّخصيَّات عمَّا إن كانت لها قوًى خاصَّةٌ أم لا. سلها - أيضًا - هل تساعد البطل بهذه القوى أم تستخدمها ضده. دوِّن الإجابات بجانب رسم كلِّ شخصيَّةٍ، ثمَّ ابدأ في البحث عن الأسماء الجيِّدة، وأعدَّ قائمةً بالمناسب منها لتختار أفضلها.



راوي القصة

الآن أصبح لديك قصة تقريبًا، ولكن قبل أن تبدأ؛ يجب أن تحدد وجهة النظر التي سيتم من خلالها سرد أحداث القصة. على سبيل المثال، هل تريد أن تطلع القارئ على جميع الأمور التي تحدث، بالإضافة إلى وجهات نظر الشخصيات كافة؟ أم تريد التركيز على قصة شخصية بعينها في الرواية؟



على أية حال، أمامك خيارات عدة وهي:

١ الراوي العليم

يعد الراوي العليم أسلوبًا في الكتابة يعني أن يجعل الراوي في معزل عن الأحداث التي تقع في القصة، حتى يتسنى له وصف مشاعر الشخصيات بدقة في أي موقف من المواقف التي تتعرض لها، بيد أن هذا النمط من الكتابة ليس شائعًا في قصص الخيال العلمي.

٢ الراوي المشارك

في معظم الأحيان، تروى قصص الخيال العلمي من وجهة نظر الشخصية الرئيسة فيها؛ وهو الأسلوب الذي يطلق عليه اسم "الراوي المشارك". وغالبًا ما يستخدم - هنا - الفعل الماضي في وصف أحداث القصة. وعند الكتابة من وجهة النظر المحدودة تلك؛ لا يمكنك أن تتحول فجأة لتصف آراء شخصيات أخرى في القصة ما لم تكن على علم بالفعل بآرائها. وإليك فيما يلي مثالاً على هذا النمط من الكتابة؛ وهو مأخوذ على لسان شخصية "جالت".

"انحنى المستشار "جالت" لفترة وجيزة ثم أدار ظهره؛ فهو يحرص دائمًا على ألا يُظهر غضبه حيال هذه الشخصيات الوضيعة. وانفجر قائلاً: أيها البشر، دعونا نعيش في عالم خالٍ من تفكيرهم الأناني والمشوش ذهنيًا".

"نيش هاريل"



٣ الرواة المتعددون

عادة ما يتم كتابة القصص القصيرة من وجهة نظر واحدة أو اثنين على الأكثر، أما في القصص الروائية فيمكن أن تروى أحداث الرواية من أكثر من وجهة نظر واحدة؛ مما يزيد من درجة التشويق والتعقيد فيها. على سبيل المثال، في مسلسل "الأنيمورفز" للمؤلف كي إيه أبلجيت، تم سرد أحداث القصة من خمس وجهات نظر مختلفة، ففي كل فصل منها كانت إحدى الشخصيات الخمس الرئيسة تروي الأحداث من وجهة نظرها. إنه أسلوب سريع ومليء بالمشكلات الدرامية؛ فما يحدث هنا أهم بكثير من مجرد تطور للشخصيات، كما أن جميع الشخصيات كانت تتحدث بصيغة المتكلم، وهي وجهة نظر مشوقة تجذب القارئ والمشاهد على حد سواء.

التَّطبيق العمليّ

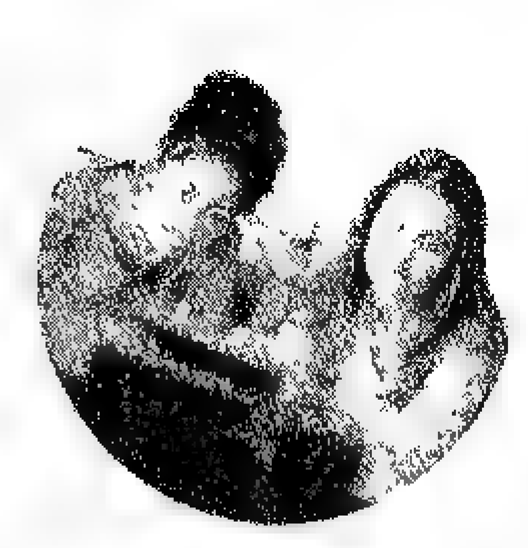
اكتبْ أحد المشاهد



خصِّصْ حوالي نصف الساعة لكتابة مشهدٍ قصيرٍ من مشاهد القصَّة الخاصَّة بك، وليكن عبارةً عن وصفٍ لصراع البطل مع الشَّخصيَّة الشِّرِّيرة. ابدأ أولاً برواية الأحداث مستخدمًا وجهة نظرك الخاصَّة كراوٍ لتصف ما يحدث على الجانبين أثناء صراعهما. ثُمَّ أعد كتابته مستعينًا بالأفعال الماضية وراويًا للأحداث من وجهة نظر إحدى هاتين الشَّخصيَّتين؛ وليكن من وجهة نظر البطل فقط. وأخيرًا، اكتبْ أحداث الرِّواية مستخدمًا أسلوب الرَّاوي القاصّ، وليكن هذا الرَّاوي هو البطل نفسه.

إرشادات الكتابة

إنَّ أسلوب الرَّاوي القاصّ من شأنه أن يجعل القصَّة تبدو واقعيَّةً بشكلٍ كبيرٍ وملحوظ. ويمكن أن تكتب القصَّة في صورة سجلٍّ لأحداثها أو في صورة سلسلةٍ من الخطابات. تخيَّلْ نفسك - مثلاً - الشَّخص الوحيد الَّذي نجا من كارثةٍ ما أو العالم المجنون الَّذي يحاول توثيق تجاربه بتدوينها كاملةً.



الاستعداد للكتابة

عندما ينهمر سيل الأفكار بغزارة داخل عقلك؛ فمن الأفضل أن تكتب بعض الفقرات الّتي توضّحها في دفتر ملاحظاتك. ويطلق على هذا البيان المختصر اسم "الموجز"؛ وهو الّذي يساعدك على كتابة أحداث القصّة بتسلسلٍ منطقيٍّ ومقبولٍ. حاولْ أن تسرد أحداث القصّة بالقدر الّذي يجعلها تظلُّ غامضةً على القارئ حتّى النّهاية.

❶ الاطّلاع على الأغلفة الخلفيّة للكتب

قد يفيدك الاطّلاع على الأغلفة الخلفيّة لبعض قصص الخيال العلميّ والموجز الخاصّ بها على استلهام بعض الأفكار المفيدة لقصّتك. انظر إلى طريقة الحديث الّتي تجذبك إلى قراءة القصّة الّتي بين يديك، واكتشاف ما تحمله من مفاجآت.

على سبيل المثال لا الحصر، يعرض موجز قصّة "اللّعب الخطر" - للمؤلف "نيل أركسي" - سيناريو، حقّق فيه مجموعةً من اللاعبين واللاعبات الأوائل في اعسام ..صر بفصل تناولهم بعض أنواع المنشّطات الّتي ترفع من مستوى لياقتهم البدنيّة:

"في عيد ميلاد "إيزي لينكر" الثّالث عشر، والّذي سيكون في عام ٢٠٦٤، سيشتريه نادي "جانمان ريدز"، أحد أكبر الأندية في المملكة المتّحدة. ونظرًا لصغر سنّه؛ فإنّهم سيجعلونه يتناول الكثير من المنشّطات الّتي تزيد من معدّل أدائه، وذلك حتّى يصبح لاعبًا نجمًا في سنّ الرّابعة عشرة... ولن يتساءل أحدٌ داخل هذه اللعبة أو خارجها عمّا يفعلونه... إلا أنّ "إيزي" سيتمكّن من الإفلات منهم ومعه الدّليل الّذي سيفضح أمرهم وسيقضي عليهم...".

نيل أركسي، من قصّة "اللّعب الخطر"

التّطبيق العمليّ

اكتبْ تعريفًا بالكتاب

حاولْ أن تلخّص أحداث القصّة الّتي قمت بتأليفها في جمله تجذب القراء وعقب ذلك، قمْ بتطوير هذه الجملة حتّى تصل إلى فقرتين قصيرتين أو ثلاث. ضعْ في اعتبارك نوعيّة القارئ الّذي سيقرأ القصة وحاول أن تجذبه إلى قراءتها.

❷ اكتبْ موجزًا للقصّة

غالبًا ما يدوّن مؤلّفو الرّوايات فصول القصّة في قائمةٍ قبل الشّروع في الكتابة. كما أنّهم قد يروون - بإيجازٍ شديدٍ - أحداث كلِّ فصلٍ منها. ويطلق على ذلك موجز الفصل. ويحدُّ هذا الموجز من الابتعاد عن التّسلسل المنطقيّ للأحداث والابتعاد عن الفكرة الرّئيسة لها بمجرّد أن يبدأ المؤلّف الكتابة.

❸ ضعْ مخطّطًا للقصّة

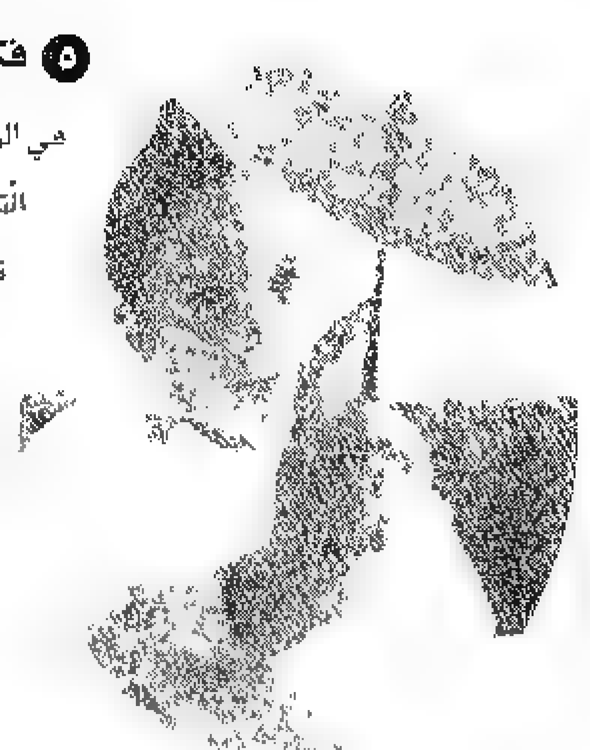
لقد أصبح لديك - الآن - الموجز الّذي يحمل الأفكار الّتي ستدور حولها القصّة، هذا بالإضافة إلى مجموعة الشّخصيّات، والمكان الّذي ستدور فيه أحداثها. كما أنّك حدّدت - بالفعل - وجهة النّظر الّتي ستسرد بها أحداث الرّواية. والشّيء الأخير الّذي تحتاجه قبل أن تروي الحكاية هو مخطّط القصّة.

❹ قسّم القصّة إلى مشاهد

قبل أن يبدأ صانعو الأفلام في تصوير أفلامهم، عليهم أن يكونوا ملمّين بالأحداث الأساسيّة للقصّة، ومحدّدين أفضل طريقة للتّعبير عنها في فيلمٍ سينمائيٍّ. ولتّيسير من هذا الأمر، تجدهم يضعون مخطّطًا لأحداث القصّة يوجز الحبكة الدّراميّة (تتابع الأحداث) السّائدة فيها في مجموعةٍ من المسوّدات تعرف باسم "لوحة القصّة". ويمكن أن تفعل الشّيء نفسه في قصّتك. حاولْ أن تضع مخطّطًا للأحداث الرّئيسة، وحاولْ - أيضًا - أن ترسم بعض الصّور والرّسومات الّتي تختصُّ بهذه الأحداث. أضف بعض الملاحظات الّتي توضّح ما يحدث في كلّ مشهدٍ.

إرشادات الكتابة

إذا شعرت أنّ طريقة عمل موجز القصّة الّتي أوضحناها في صفحة ٣٢ معقّدةٌ ولم تتمكّن من تنفيذها، فحاول أن تعرض الأحداث بشكلٍ بسيطٍ وواضحٍ. وبينما تقوم بعمل الموجز، سلْ نفسك: "مَن الشّخصيّة الّتي تدور حولها أحداث القصّة؟ وكيف يمكن أن أرويها؟".



٥ فكّر جيدًا في الفكرة الرئيسة

في الوقت الذي تفكّر فيه في مشاهد القصّة، حاول التّوصّل إلى الفكرة الرّئيسة الّتي ستدور أحداثها حولها أو خارجها. وفي قصص الخيال العلميّ، ربّما تكون الفكرة الرّئيسة متمثّلةً في نهاية الحضارة الّتي نعرفها أو مزايا استكشاف شكلٍ آخر من أشكال الحياة ومساوئه، أو معنى حياة البشر أو شكل كوكب الأرض بعد احتلال الكائنات الفضائيّة الغريبة له؛ مثل قصص "سوبرمان" (الرجل الخارق).



٦ الاستفادة من الأعمال الأدبيّة الكلاسيكيّة

إليك بعض التّعليقات الّتي تمّ وضعها في لوحة القصّة في جزء "مغامرات جيلفر في جزيرة الأقزام ليليبوت"، وهو أحد أجزاء رواية "رحلات جيلفر" للمؤلّف "جوناثان سويفت"، والّتي تمّ نشرها في عام ١٧٢٦. بشكلٍ عامٍّ، تعتبر هذه القصّة أوّل عملٍ من الأعمال الأدبيّة في مجال الخيال العلميّ:

١- تحطّم سفينة "جيلفر" والأمواج تلفظه على الشاطئ.

٢- يستفيق من غيبوبته، فيجد نفسه أسيرًا بين يدي الأقزام.

٣- يلتقي مع الإمبراطور ويطلق عليه ستّةٌ من الأقزام النّيران.

٤- معاملة "جيلفر" الودودة لمهاجميه تُكسبه احترام الإمبراطور.

٥- يستعرض قوّات الأقزام ويعلم بأمر الحرب مع "بليفوسكو".

٦- "جيلفر" ينقذ جزيرة "ليليبوت" من خلال استدراج سفن الأعداء إليها.

٧- يرفض القضاء على العدوّ ويُتّهم بالخيانة.

٨- تآمر حاشية الإمبراطور ضدّ "جيلفر" والحثّ على قتله.

٩- الإمبراطور يخفّف العقوبة إلى التّعمية (فقدان البصر)، إلا أنّ "جيلفر" يتمكّن من الفرار.

١٠- "جيلفر" يجد مركبًا، ويهرب من خلاله عبر البحر، حيث يتمّ إنقاذه.

٧ كتابة الرواية

إنّ الرّوايات ليست قصصًا قصيرةً تمّ تطوير أحداثها، بل هي قصص قصيرة تمّت زيادة درجة تعقيد أحداثها. كما أنّها تظلّ محتفظةً ببنية القصّة القائمة على بداية ووسط ونهاية وأبطالٍ يعانون مشكلاتٍ وصراعات. والإطالة هنا تأتي في توضيح الفكرة الرّئيسة للقصّة؛ فهي الّتي تطوّر جوانبها من خلال الحبكات الدّراميّة الفرعيّة والمزيد من الشّخصيّات والأحداث. كذا، عادةً ما يتمّ تقسيم الرّوايات إلى فصولٍ، كلّ فصلٍ له بدايةٌ ووسطٌ ونهايةٌ. وبمجرّد أن تضع الأحداث أو المشاهد للقصّة، تستطيع أن تقرّر ما إذا كنت سترويها بوضوحٍ وإيجازٍ كقصّةٍ قصيرةٍ، أم ستطوّر أحداثها وحبكاتها الدّراميّة لتكوّن فصلاً من فصول الرّواية

التّطبيق العمليّ

انسجْ أحداث القصّة في مخيّلتك



في منتصف ورقة كبيرة الحجم، ارسمْ مخطّطًا أوّليًّا وضعْ فيه البطل داخل دائرة. وأثناء هذه العمليّة، تخيّل أنّك أنت البطل، وحاول أن تقرّر أيّ الطرق ستسلك. فكّرْ في المشكلات الّتي قد تعترض طريقك وكذا السّبيل إلى حلّها. ارسمْ ستّة أشعّةٍ حول دائرة البطل، بحيث يؤدّي كلٌّ منها إلى دائرةٍ أخرى. وداخل كلّ دائرة، ضعْ مخطّطًا لمشهدٍ جديدٍ أو اكتبْه في صورة ملاحظات. وتمثّل كلّ دائرة مسارًا جديدًا للأحداث الّتي ربّما تحدث، أو قد تمثّل بعض العراقيل الّتي تضعها الشّخصيّة الشّرّيرة لعرقلة البطل. امنحْ نفسك عشرين دقيقةً لتنفيذ هذا التّطبيق.

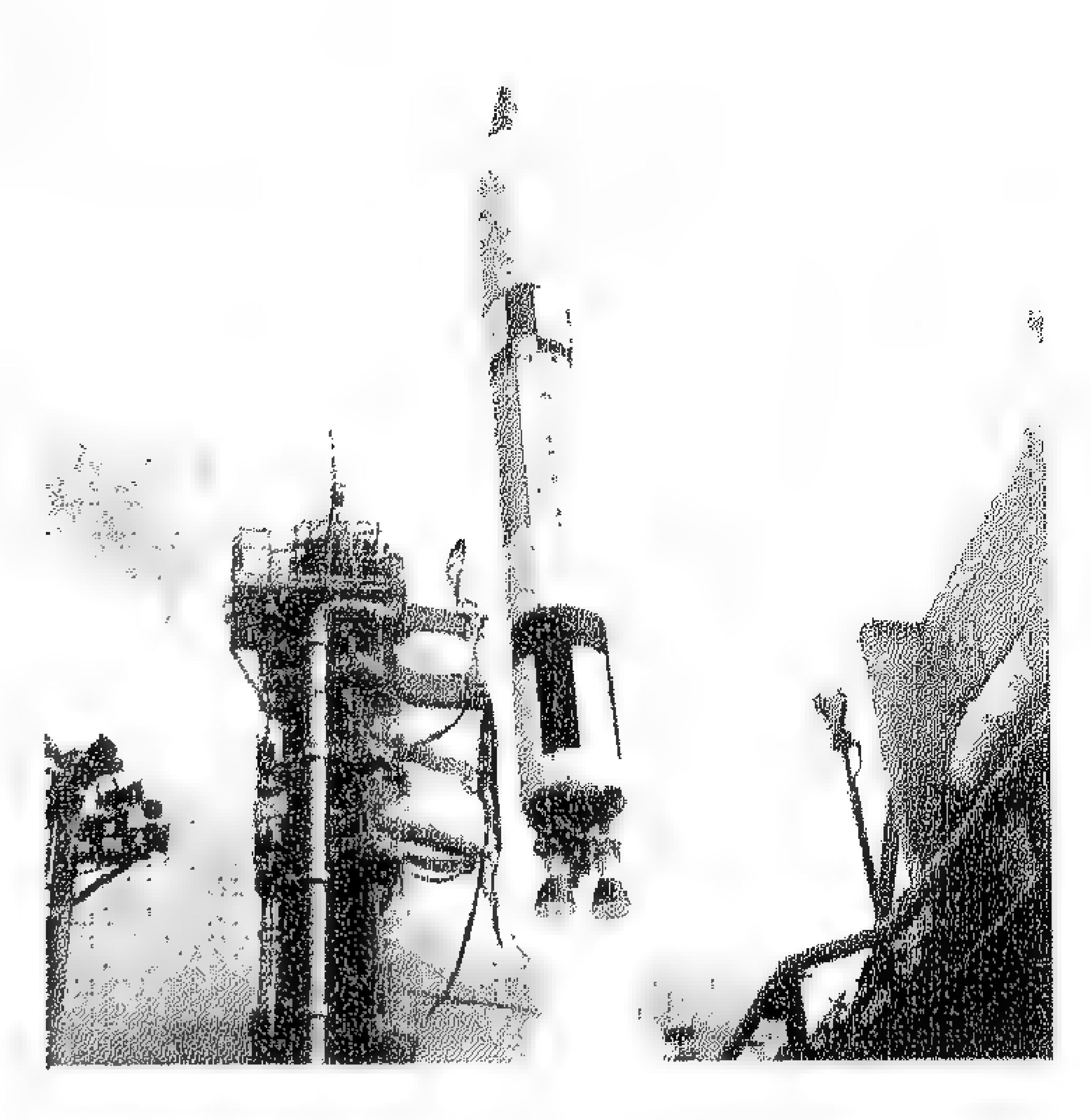
٨ كتابة القصّة القصيرة



لتحويل رواية "مغامرات جيلفر في جزيرة الأقزام ليليبوت" إلى قصّةٍ قصيرةٍ، يجب أن يتمّ تصغير فصول الرّواية لتصبح عبارةً عن مشاهد رئيسة، مثلها في ذلك مثل عناوين الفصول. كما يجب أن تتمّ إعادة صياغة أحداثها بصورةٍ مختصرةٍ. ومن الممكن أن تتحوّل رواية "مغامرات جيلفر في جزيرة الأقزام ليليبوت" إلى قصّةٍ قصيرةٍ، فهي تحتوي على البطل، ومشكلات يتعرّض لها، وصراعاتٍ في الوسط، ولحظة ذروةٍ، ونهايةٍ سعيدةٍ، كما أنّها تتناول فكرةً أخلاقيّةً جيّدةً للغاية؛ ألا وهي أهمّيّة الاستفادة من القوّة والابتعاد عن إساءة استعمالها.

إرشادات الكتابة

لا تسمح لطول الرّواية أن يحول بينك وبين البدء في تأليف روايةٍ أخرى. وإذا اتّبعت أسلوب وضع مخطّطٍ للقصّة، فستصبح عمليّة كتابة الرّواية الطّويلة أسهل من كتابة القصّة القصيرة الجيّدة.



٩ البدايات الدّراميَة

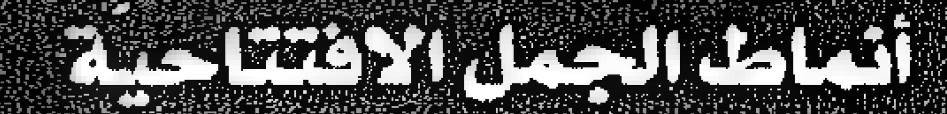
لقد خطَّطتَ – الآن – للحبكة الدّراميَّة، وأصبحت مستعدًّا لكتابة القصَّة. إذن: فقد وصلت إلى الوقت المناسب للبدء. ركِّز على شخصيَّة البطل، وكيفيَّة جعلها تحظى بتعاطف القرَّاء. فممَّا لا شك فيه أنَّ البداية الجيِّدة تعدُّ من الخطوات الحاسمة في كتابة القصَّة.

١٠ نقطة البداية

يبدأ الكثير من القصص عند اللَّحظة الَّتي يعيش فيها أبطالها حياةً طبيعيَّةً. وعلى الرَّغم من وجود بعض المشكلات العاديَّة في حياتهم، فإنَّه لا توجد بوادر لحدوث كارثةٍ ما، أو حتَّى خطرٍ مروِّعٍ لهم. بعد ذلك، تحدث أزمةٌ أو صراعٌ خارجيٌّ ممَّا يؤدِّي إلى قلب حياتهم رأسًا على عقبٍ، ومن ثَمَّ، ينخرطون في صراع التَّغلُّب على هذه الأزمة.
إنَّ الميزة في هذه البداية هي إمكان مشاركة القرَّاءِ البطلَ في صدمته عند حدوث الأزمة. على الجانب الآخر، تميل بعض القصص الأخرى إلى البدء بحدثٍ قويٍّ عصيبٍ، وهذا يؤدِّي إلى أن يكون القرَّاء في حالةٍ دائمةٍ من الدَّهشة والتَّشويق. وفي هذه اللَّحظة، يقوم المؤلِّف بإعطاء القارئ خلفيَّةً عن الأبطال، من شأنها أن توضِّح ما تَمَّ عرضه في المشهد الافتتاحيِّ.

إرشادات الكتابة

تعمل مقدِّمات القصص على تعريف القرَّاء بالبطل، والكشف عن مشكلاته. كما تبدأ رحلة البحث عن حلولٍ لهذه المشكلات. استعنْ بإحدى المكتبات لتتعرَّف أكثر على كيفيَّة صياغة الجمل الافتتاحيَّة وأهميَّتها. دوِّنِ الخيارات المفضَّلة لك وابدأ في كتابة هذه الجمل، ثُمَّ أعد كتابتها من جديدٍ واقرأْها بصوتٍ عالٍ.



أنماط الجمل الافتتاحيّة

بمجرد أن تتوصل إلى المشهد الافتتاحيّ المناسب الذي يجعل القرّاء متعاطفين مع البطل، يجب أن تتوصل إلى جملة افتتاحيّة تجذب القرّاء إلى تكملة باقي أحداث الرّواية. واليك أمثلة على بعض الجمل الافتتاحيّة الجيّدة:

جملٌ تضفي الغموض

في داخل حظيرة الطّائرات خيّم الظّلام الدّامس على المكان وكأنّه جحر فئرانٍ ضيقٌ جداً. وفي أحد الجوانب، يوجد شقٌ يتسلل من خلاله شعاع ضوءٍ يبدو وكأنّه سبيلٌ للهروب من الجحيم.

سو ويلفورد، من قصّة "رحلةٌ إلى الحريّة"



جملٌ تثير الشّفقة

"ميشيلا كورين، ما الّذي قلته توّاً؟" بدأ الفصل في الضّحك بصوتٍ خافت. كنت أنظر مفزوعاً ... ولكنّ المعلّمة اتّخذت تصرفّاً سريعاً نحوي، وانتزعت الأوراق من يدي، وبدأت في قراءة القصّة الّتي كنت أشرع في كتابتها. وأخرجت صيحات تأوّهٍ دوّت أصداؤها في أعماقي، يا له من ألمٍ عميقٍ ... مرّةً أخرى!

مالوري بلاكمان، من قصّة "صانع السّلام"



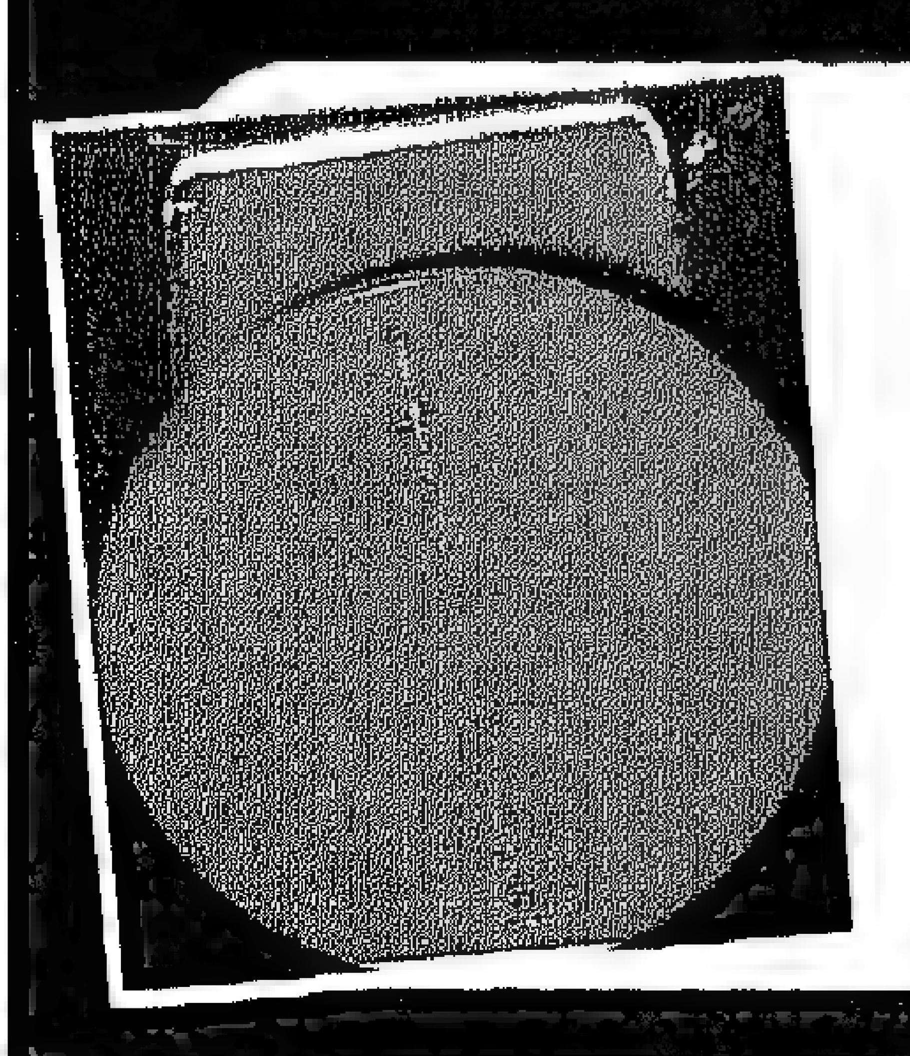
جملٌ غامضةٌ تثير الشّفقة

"أمّي!؟"

لم يكن هناك أحدٌ يجيبها، ولم تتوقّع وجود أحدٍ؛ فقد ماتت أمّها منذ أربعة أيّامٍ، وغمر كيرا شعورٌ بالوحدة والوحشة.

لويس لوري، من قصّة "حصاد الأحزان"

جملٌ دراميّةٌ أو هزليّةٌ



"نظر جون وات إلى الذّرّ الأحمر الكبير بغضبٍ، وتساءل: "ما الّذي يفعله هذا الذّرّ؟". رفعت فيرنون برايت شيئاً غامضاً يشبه الإصبع. وأصدر جون وات صوت سخرية: "آها!". ونظر جون إلى برايت نظرة تحذيرٍ. لم تكن الحقيقة بالضّبط أنّه لم يثق ببرايت. إنّ برايت كان موثوقاً به تماماً للأسف، وكان يمكن الاعتماد عليه في إحداث قدرٍ هائلٍ من الضّوضاء والتّشويش والضّرر والذّعر في أيّ مكانٍ ذهب إليه.

ستيفي بارلو وستيفي سكيدمور، من قصّة "فيرنون برايت والعرض الأسرع من الضّوء".

⓫ النّهايات السّعيدة الزّائفة

إذا استحوذت البداية على انتباه القارئ، فيجب أن يكــــون الوســـط أقـــوى في جذب انتباهه: فمنذ الصّفحة الأولى تحتاج القصّة إلى قدرٍ من التّوتّر والتّشويق. وإذا شعرت بأنّك تنحرف عن مسار القصّة، فحاول أن تنظر إلى الأمور من خلال عيون الشّخصيّات. ومن الحيل الجيّدة الّتي تشدّ انتباه القارئ أن تنتهي القصّة بنهاية سعيدة زائفة. فعلى سبيل المثال، بعد أن ينقذ البطل العالم ممّن حاولوا غزوه، ويحتفل جميع البشر بهذا الحدث، يظهر مخلوقٌ غريبٌ فتّاكٌ على شاشات مراقبة سطح الكـــوكب وما حوله. وبهذه الطّريقة، تسنح الفرصة للمؤلّف بأن يزيد من درجة التّشويق على نطاقٍ أوسع.

⓬ حافظْ على درجة التّشويق طوال القصّة

تعمل الأحداث المفعمة بالحيويّة والتّفاعل على تشويق القارئ وجذب انتبـــاهه. لذا، حاول الحفاظ على انجذاب القارئ نحو الشّخصيّات، وانشغاله معها في تحقيق الهدف المنشود بشتّى الطّرق. حاولْ أن تجعله يتوحّد مع الشّخصيّات وينتقل معها من مكانٍ إلى آخر، ويستكشف معها مختلف الأمور ويتوصّل معها – أيضًا – إلى النّتائج الخاطئة وينخرط معها في معارك ويهرب معها من كوارث.

⓭ ضع العراقيل أمام الأبطال

إذا كان البطل في صراعٍ دائمٍ مع الوقت، فسيزيد هذا الأمر من قوّة الحبكة الدّراميّة للقصّة. فعلى سبيل المثال، في قصّة "لعبة إندر"، سيتساءل القارئ: هل يتمّ الانتهاء من تدريب "إندر" في الميعاد المحدّد لتدمير أسطول المخلوقات الغريبة؟ وفي قصّة "ناسج الأحلام"، هل تنجح "إيث" في معرفة ما يجب عليها فعله قبل أن تهبط سفينة الفضاء الخاصّة بالأعداء على كوكبها؟ وفي قصّة "مدينة الجمرة"، هل يكون بمقدور "لينا" و"دون" حل المشكلات الّتي ظهرت قبل أن يختفي الضّياء إلى الأبد؟

التّطبيق العمليّ

نقاط ضعف البطل والحبكة الدّراميّة

حاول التّركيز على توضيح أخطاء بطل القصّة ونقاط الضّعف في شخصيّته. عقب ذلك، وفي غضون خمس دقائق، دوّنْ كيف يمكن لهذه الأخطاء ونقاط الضّعف أن تزيد من تعقيد القصّة وتضيف إلى الأحداث الدّراميّة بها. نفّذ الأمر نفسه مع الشّخصيّات الرّئيسة الأخرى؛ فربّما يمكن للقارئ أن يكتشف – فيما بعد – أن صديق البطل يحمل في نفسه بعض الدّوافع المريبة ضدّه. حاولْ أن تفكّر كيف يمكن لمثل هذه العوامل أن تصل بقصّتك إلى ذروة الأحداث.

قمْ بتطبيق التّدريب بأكمله مرّةً أخرى، ولكن اكتبْ هذه المرّة باليد الّتي لم تعتد الكتابة بها، واكتشفْ ما سيحدث.

⓮ تحدَّ القارئ

لا تنسَ أن تضيف بعض التّحديات وعناصر التّعقيد إلى القصّة. فمثلاً، إذا طارد بعضٌ من الأشرار البطل، فاجعلْ القارئ يفكّر في حلولٍ تساعد البطل على النّجاة من هذه المطاردة. عقب ذلك، اجعلِ القارئ يعتقد أنّ البطل قد نجا منهم بالفعل، وفاجئْه بعودتهم إليه برغبةٍ أكبر في الانتقام والتّعذيب. وفي هذه المرّة، سيكون على البطل أن يتوصّل إلى حلٍّ يجعله يتخلّص من هؤلاء الأشرار للأبد. إنّ أسلوب تشجيع القارئ على التّوصّل إلى حلولٍ للأزمات الّتي يمرّ بها البطل ونجاحه أو فشله في التّوصّل إليها يضيف قدرًا أكبر من التّشويق والتّرقّب للأحداث. وبهذا الشّكل، يمكن للقارئ – أيضًا – أن يكتشف مواطن الضّعف لدى البطل قبل أن يكتشف مواطن القوّة عنده.

إرشادات الكتابة

يجب أن تنبع مشاهد الحركة والعنف من الشّخصيّات نفسها وليس من حاجتك إلى جذب القارئ لمتابعة قراءة أحداث قصّتك الواهنة. لذا، عند تضمين هذه المشاهد في القصّة، حاولْ أن تجعلها مشوقةً قدر الإمكان. ويمكنك الاستفادة من مواطن الضّعف عند الشّخصيّات في زيادة الحبكة الدّراميّة الخاصّة بالقصّة.

١٥ اختر النهاية المناسبة لقصتك

[illegible]

١٦ اجعلها نهاية منطقية شاملة

بينما تقوم بالتخطيط للنهاية التي ستمنحها لأحداث قصتك، فكر مرة أخرى في المشكلات التي تتضمنها القصة والصراع الذي يدور بسببها والحل الذي يتم التوصل إليه. وبوجه عام يستحسن تسمح النهايات الجيدة بمشكلات البطل وصراعاته (الحبكة الدرامية) إلى الذروة ثم تعمل على حلها بطريقة منطقية مقنعة. كما يجب أن تشير النهاية - بطريقة ما - إلى أمر حدث في البداية؛ وهذا كي تذكر القارئ بأن شيئًا مهمًا قد تغير، مثل استطاعة البطل التغلب على بعض نقاط الضعف التي كان يعانيها في بداية القصة.

١٧ اجعلها نهاية غير متوقعة

تميل الأغلبية العظمى من القراء إلى النهايات السعيدة ولكن غير المتوقعة. ففي قصص الخيال العلمي يمكن أن تتضمن النهايات مزيجًا من المشاعر المتضاربة. فعلى سبيل المثال، قد ينجح بطل القصة في إلحاق الهزيمة بالشخصية الشريرة التي كانت تقف ضده، أو قد ينجح في اكتساب ضرب من ضروب المعرفة، أو قد ينجح في الاستحواذ على ثروة ما. وكل هذا قد يكسبه في مقابل خسارة شيء ما أو تقديم بعض التضحيات في سبيل الحصول عليه. لذا، بدلًا من أن تضع لقصتك نهاية سعيدة عادية، اجعلها نهاية مفعمة بالأمل. فعلى سبيل المثال، في رواية "حروب النجوم"، عندما رفض "لوك سكايووكر" أن يتم استدراجه إلى الجانب المظلم، صب الإمبراطور "بالباتين" شره كله عليه. وعندما رأى "دارث فادر" ابنه يتعرض للهلاك أمامه، اندفع للفتك بالإمبراطور "بالباتين" وقتله، ولكنه أصيب بجروح أودت بحياته. وقبل أن يموت طلب من ابنه "لوك" أن يزيل عنه القناع؛ حتى يموت على حقيقته بشخصية "أناكين سكايووكر" وليس بشخصية الحيوان الغريب الذي كان قد تحول إلى شكله. وبالنسبة إلى "لوك"، تعد هذه النهاية مؤلمة للغاية؛ لأنه استرد والده وفقده في الوقت نفسه. ولكن الأمر الجيد هنا هو انتصار الخير على الشر في النهاية.

التطبيق العملي

حدد نهاية قصتك

إذا كان لديك قصة خيال علمي تفضل قراءتها دومًا، فحاول أن تقرأ نهايتها مرات عدة وفكر هل تستطيع أن تجد لها نهاية مختلفة عن نهايتها؟ حاول أن تقوم بكتابتها من جديد دون أن تنظر إلى صفحاتها على الإطلاق. عقب ذلك، اقرأ نسختك التي كتبتها والقصة نفسها، وحاول أن تقارن بين النهايتين، وقرر أيهما تفضل. ولماذا؟

١٨ أضف تطورًا غير متوقع للأحداث

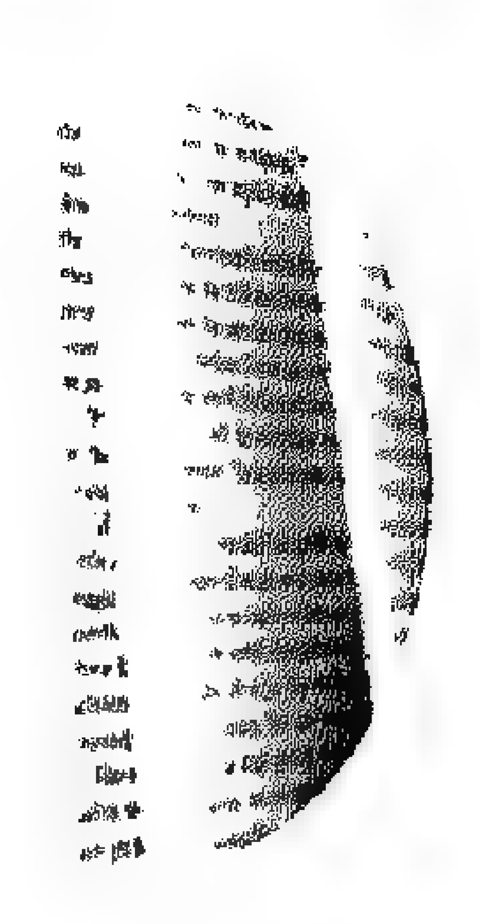
[illegible]

سمات النهايات السيئة

- [illegible]
- أن تعتمد على مصادفة أو مفاجأة لم يرد ذكرها عبر أحداث القصة.
- أن تفشل في عرض تفسير السبب وراء تغير بعض الشخصيات بالقصة.
- أن تكون محبطة ومروعة، ولا تترك القارئ يرى أمل في النجاة من الخطر المحدق.

إرشادات الكتابة

لا تنس أن ترجع إلى خريطة القصة إذا تعسر عليك استكمال أحداثها، أو نشط قدراتك العقلية من خلال التدريب الذي سبق وذكرناه في صفحة ٣٥؛ والذي يتم فيه وضع البطل داخل دائرة ومحاولة التوصل لأحداث تتناسب مع شخصيته.



توظيف الألفاظ والكلمات

تعدُّ الألفاظ من العوامل الَّتي تتمتَّع بقيمةٍ عاليـةٍ في عمليَّة كتابـة القصَّة؛ فكلُّ لفظٍ أو كلمةٍ يجب أن يُوظَّف توظيفًا تامًا بشكلٍ يجعله مفيداً للقصَّة وغير مضرٍ بمنطقيَّة أحداثها. فالقرَّاء عادةً ما يُقبلون على قراءة القصص الشائقة الَّتي تخلـو من الجمل الاستطـراديَّة المطوَّلة والصِّفات المبالغ فيها.

❶ استخدام الأساليب المجازيَّة

إذا استطعت أن توجز التَّعبير عن بعض المشاهد في صورٍ بلاغيَّة تجذب القارئ، فسوف يكون الأمر أشبه بإضافة مؤثِّرات خاصَّة إلى أحداث القصَّة. حاولِ استخدام الاستعارات والتَّشبيهات؛ كي تجعلَ قصَّتك أكثر واقعيَّة وبلاغة في الوقت نفسه، ويُعرف هذا الأمر باسم "صياغة الكلمات". يتضح مفهوم "الاستعارة" في المثال التَّالي: عندما تُلقِّب الرَّجل بأنَّه "فأرٌ"، فإنَّك بذلك تقصد أن تعطيه صفةً من صفات الفأر ألا وهي الجبن. أمَّا "التَّشبيه"، فيتمثَّل في عقد مقارنةٍ بين شيئين، كأن تقول: "هذا الشَّخص جبانٌ كالفأر". كذا، يفيد استخدم الأفعال اللافتة للنَّظر في إضفاء قدرٍ أكبر من الواقعيَّة على القصَّة.

في قصَّة "صيف الدّيناصورات" للمؤلِّف "جريج بير" مثلاً، جاءت الأفعال ذات المقطع الواحد؛ مثل يُسقط ويدفع، معبِّرةً عن الحدث وموضِّحةً للحركة والنَّشاط في القصَّة. كما كانت عبارة "شحنة سكاكين" تشبيهًا رائعًا أضفى تأثيرًا جميلاً على الأحداث وجذب انتباه القارئ ونال إعجابه إلى حدٍّ كبيرٍ. على الجانب الآخر، استفاد "أورسون سكوت كارد" من استخدام الاستعارات في وصف التّكتيك الحربيِّ لمعركة الفضاء الَّتي قام بها "إندر" في قصَّة "لعبة إندر" متبوعةً بتشبيه:

سقطت مخالب النسر عليهـا وكأنهـا شحنـة سكاكين. وأخذت رأس النسر المزركشة تهاجمهـا مراراً وتكراراً، وعمل النسر على استخدام منقـاره في تقطيع جلدها إلى شرائح وممزقًا له.

"جريج بير"، "صيف الديناصورات"



بعد ذلك، وفجأة، تشتت المجموعة المصاحبة لإندر وسرعان ما سادت الفوضى داخل أسطوله.

"أورسون سكوت كارد"، "لعبة إندر"



❷ ضرورة تغيير إيقاع الجمل وطولها

يعدُّ تغيير إيقاع الجمل وطولها طريقةً أخرى لجذب انتباه القارئ وتشجيعه على مواصلة قراءة قصتّك. وإذا عدنا إلى القصَّة الَّتي ألَّفها "جريج بير" المذكورة في الصَّفحة السَّابقة، نجد أنَّه نجح في الاستفادة من وصف الأحداث المثيرة بعبارات قصيرةٍ واضحةٍ تركِّز تحديداً على ما يحدث فحسب. ولكن، إذا كنت تمهِّد لحدث مروِّعٍ، فيجب أن تلجأ إلى إطالة العبارات بعض الشَّيء، وإضافة بعض التَّفاصيل الواضحة الَّتي تزيد من واقعيَّة المشهد. تخيَّل نفسك أنَّك تباغت القارئ بحدثٍ جديدٍ.

❸ تغيير أجواء الأحداث

إنَّ تغيير الأجواء الَّتي تتمُّ فيها أحداث القصَّة يزيد من عامل التَّشويق والإثارة إليها؛ ففي الغالب الأعمّ يتعامل الخيال العلميُّ مع الكوارث، ولكن، إذا خيَّم الحزن على القصَّة من البداية إلى النِّهاية، فسوف ينأى الجميع عن قراءتها. لمزيدٍ من التَّوضيح، يمكنك أن تضيف حسّاً من الدُّعابة أو أمراً من الأمور الَّتي تروِّح عن النَّفس في المشاهد الَّتي تتصاعد فيها حدَّة توتُّر الأحداث. أمَّا إذا كانت قصَّتك فكاهيَّةً، فحاولْ أن تضيف إليها بعض الأحداث الجادَّة. فبالطَّريقة نفسها، يحتاج القارئ إلى فترة راحةٍ من متابعة الأحداث دون انقطاعٍ؛ ليرتاح ويؤهِّل نفسه للأحداث القادمة في القصَّة.

التَّطبيق العمليّ

توظيف الألفاظ بشكلٍ متقنٍ ومؤثِّرٍ



لكي تجعل مؤلَّفاتك تجذب انتباه القرَّاء من بدايتها وحتَّى نهايتها، استفدْ من تطبيق مهارات صياغة الألفاظ. فكِّرْ مثلاً: كم عدد الكلمات المرادفة لكلمة "الطَّيران"؟ كم عدد الكلمات المرادفة لكلمة "يلمع"؟ أعد صياغة الجمل الَّتي كتبتها؛ مثل "أبيض مثل الجليد"؛ الَّتي يمكن استبدال عبارة أخرى بها مثل: "أبيض مثل ذيل إوز الجليد"، أو "أبيض يشبه ابتسامة آكلي لحوم البشر"، أو "أبيض مثل جليد ألاسكا". تصفَّح القاموس، وحاولْ أن تتمَّ لعبة المترادفات وتستفيد منها قدر الإمكان.



إرشادات الكتابة

تذكَّرْ أنَّ للشَّخصيَّات في القصَّة حالاتٍ مزاجيَّةً مختلفةً عليك أن تطوِّعها لمصلحتك. حاولْ أن تنهي المشهد الدِّراميَّ بحدثٍ مثيرٍ أو اترك الأبطال مهدَّدين، وحاول أن تشجِّع القارئ على التَّفكير فيما سيحدث بعد ذلك.



إنشاء الحوار

من خلال الحوار، يستمع القارئ إلى أصوات الشّخصيّات. فسواءٌ أكانوا مخلوقاتٍ غريبةً أم بشرًا أتوا من المستقبل، يجب أن يكون الحوار ملائمًا لطبيعة الشّخصيّات. كما يضيف الحوار الألوان والأماكن والأجواء المناسبة الّتي تجعل القصّة أكثر جذبًا للقارئ.

❶ الإنصات إلى أحاديث الآخرين

إنّ الأسلوب الأفضل للإلمام بفنّ الحوار هو أن تصغي بأذنٍ واعيةٍ لما يقوله الآخرون من حولك: فالإنصات إلى الأسلوب الّذي يصوغ به الآخرون ألفاظهم أمرٌ يتمتّع بقدرٍ كبيرٍ من الفائدة بالنّسبة إلى المؤلّفين. حاولْ أن تقوم بتدوين أيّة مصطلحاتٍ تراها جيّدةً ومفيدةً من وجهة نظرك: كأن تجد شخصًا يقول: "انقضّ عليه"، أو "اغربْ عن وجهي" بدلاً من "اذهبْ بعيدًا". وبالمثل، راقبْ حركة أجسام الآخرين في جدالهم أو همسهم مع المحيطين بهم. عليك فقط بالنّظر والاستماع والانتباه إلى إتقان فنّ كتابة الحوار في القصص.

التّطبيق العمليّ

فنّ كتابة الحوار الجيّد

حاولْ أن تشاهد أحد البرامج الحواريّة بالتّلفزيون أو تستمع إلى أحدها في الإذاعة، أو راقبْ أحاديث الأشخاص من حولك عمومًا. خصّصْ حوالي عشر دقائق لتدوين ما استمعت إليه من المحيطين بك، بما في ذلك أصوات الهمهمة: مثل "أوم" و"آه"، والجمل المكرّرة. حاولْ أن تستمع إلى عددٍ متنوّعٍ من الأصوات: مثل أصوات الصّغار والكبار وأشخاصٍ من مختلف درجات التّعليم والثّقافة. بعد ذلك، قمْ بعقد مقارنةٍ بينها وبين الحوارات المكتوبة في أحد الكتب، وستلاحظ على الفور أنّ الحوار المكتوب لا يتضمّن التّردّد والتّلعثم اللّذين يظهران في الحوار الطبيعيّ بين البشر. فالتّردّد والتّلعثم يؤدّيان إلى ملل القارئ وعدم رغبته في استكمال قراءة القصّة. خلاصة القول، إنّ الحوار القصصيّ تقليدٌ للحوار الطبيعيّ بدرجةٍ كبيرةٍ، بيد أنّه لا يكون على الدّرجة نفسها من الواقعيّة.



❷ اتّباع قواعد كتابة الحوارات

إنّ الطّريقة الّتي تتمّ بها كتابة الحوار يجب أن تتبع القواعد المعمول بها في فنّ تأليف الحوار: فمن المعتاد أن تبدأ كلّ فقرةٍ بمتحدّثٍ جديدٍ. كما أنّ ما يقال يجب أن يوضع بين علامات اقتباسٍ مفردةٍ أو مزدوجةٍ متبوعةٍ بالعبارة المراد قولها: مثل: "قال" أو "قالت": لتشير إلى الشّخصيّة الّتي ستتحدّث. وفي مربع الاقتباس المجاور، لاحظ أنّ الحوار الّذي أقيم بين "بيتر" وأبيه قد حُذفت منه العبارات السّالف ذكرها، والّتي تشير إلى المتحدّث: وذلك لأنّ السّياق موضّحٌ بشدّةٍ للشّخصيّة الّتي تتحدّث. إنّ بعض أفعال الحوار البسيطة: مثل: "قال" و"سأل"، يمكن أن تتكرّر دون أن تقترن بالحالة التي قيلت فيها: مثل: "بصوتٍ مرتفعٍ"، و"بهدوءٍ"، و"غاضبًا". ومن ثمّ، إذا قرأت الفقرة بصوتٍ عالٍ، فسوف تجد بها إيقاعًا يسهل على القارئ اتّباعه.

"أرغب في الاعتراف بشيءٍ ما." ضيّق "بيتر" حدقتيْ عينيه: "أيُّ اعترافٍ هذا؟!" "لقد استلمتُ الأسبوع الماضي برقيةً من والدتك، ولم أحاول إخبارك بذلك".

سأل بيتر: "لماذا؟".

"لقد كانت مرسلةً لي". دخل "أنتوني" غرفة الجلوس، وأخرج قطعة الورق المجعّدة من جيب قميصه. "إنّها كانت قلقةً عليك. المناخ صيفيٌّ هنا. إنّها تعتقد أنّك سوف تُصاب بشلل أطفالٍ دون هذه الأعداد الكبيرة من الأفراد. وهي تمنعك من السّباحة في حمّامات السّباحة التّابعة للبلديّة". كان "بيتر" يأمل أنّ أمّه ربّما أرسلت إليه رسالة دعوةٍ للحضور إلى شيكاغو لزيارتها. قال: "أوه".

جريج بير، من قصّة "صيف الدّيناصورات"

إرشادات الكتابة

عند كتابة الحوار، لا يجب أن تلتزم ببعض العبارات مثل: "قال"، أو "قالت". فمن الأفضل أن تستخدم كلماتٍ أخرى مثل: "سأل"، أو "أجاب"، أو "هتف"، أو "صرخ"، أو "همس" وما شابهها؛ لإضافة حسّ التّشويق والتّنويع إلى الكتابة.



٣ فائدة توظيف الحوار

يكسر الحوار حواجز الأسلوب القصصيّ (أي سرد أحداث القصّة)، ويعطي فترة استراحة لعين القارئ. كذا، يزيد الحوار من سرعة تقدُّم أحداث القصّة؛ لأنَّه أسرع في القراءة. كما أنَّه يعدُّ طريقةً مباشرةً لإعطاء معلوماتٍ للقارئ بشأن شخصيّات القصّة وأحداثها المتنوِّعة.

٤ أهميّة تذكُّر أسلوب السَّرد المستخدم

إذا كنت تروي القصّة من وجهة نظر الشّخصيّات، فلن تتمكّن سوى من عرض آراء هذه الشّخصيّات وأفكارها وملاحظاتها. وتذكَّرْ - دومًا - أنَّ هذه الشّخصيّات لا تعلم ما يفكِّر فيه أو يشعر به الآخرون (إلا إذا كان أحدهم يتمتَّع بالقدرة على قراءة ما يجول بخاطر مَنْ حوله). بوجهٍ عامٍّ، يتيح الحوار الفرصة للقارئ سماع وجهات نظر الآخرين بشكلٍ مباشرٍ. على سبيل المثال لا الحصر، تَمَّ سرد الحوار الَّذي قدَّمه "جريج بير" بين "إندر" و"أنتوني" - والَّذي عرضناه للتَّوِّ في الصَّفحة السَّابقة - من وجهة نظر "بيتر". بناءً على ذلك، أصبحنا نرى "أنتوني" من وجهة نظر "بيتر" ونسمع ما يسمعه هو ولا نعرف ما يفكِّر فيه "أنتوني" في الواقع.

٥ الحفاظ على تطوُّر الأحداث وتتابعها

إنَّ الحوار هو الطَّريقة الرَّئيسة الَّتي تعمل على تطوُّر أحداث القصة وتتابعها. لذا، لا يمكن أن تتحدَّث الشّخصيّات بكلامٍ لا معنى له. ومن ثَمَّ، يجب أن ينطوي ما تقوله هذه الشّخصيّات كافَّةً على معلوماتٍ تختصُّ بهم أو بإحدى الشّخصيّات الأخرى أو بما يحدث. كذا يمكنك أن تستفيد من الحوار في كشف النِّقاب عن الأحداث الَّتي مضت في حياة الشّخصيّات، أو تلمح بقرب تعرُّضهم لمخاطر قد تودي بحياتهم. كذا، يمكنك من خلال الحوار أن توضِّح كذب إحدى الشّخصيّات وتضليلها لشخصيّاتٍ أخرى في القصّة. أو يمكن أن تجعل الشّخصيّات واضحةً وصريحةً ومباشرةً.

٦ كسب تعاطف القرّاء مع شخصيّات القصة

ارجعْ مرَّةً أخرى إلى الجزء المأخوذ من قصَّة "صيف الدّيناصورات" الَّذي سبق وعرضناه في صفحة ٤٥. في هذا الجزء، ستجد المؤلِّف "جريج بير" (الصُّورة إلى اليمين) يحكي كثيرًا عن الشّخصيّات. فيخبرنا - مثلاً - عن حياة "بيتر" وعلاقته بأمِّه. وإذا حاولت أن تكتب هذه المعلومات بأسلوبٍ قصصيٍّ، فربَّما يزيد طوله على ذلك بمقدار ثلاث مرَّات؛ فالإجابات المختصرة هنا توضِّح حرصه النَّابع من خبراته على ألا يطيل على القارئ. على سبيل المثال، هناك إشارةٌ إلى ازدراء "أنتوني" لتدليل زوجته السَّابقة لابنها. غير أنَّ حزن "بيتر" الواضح في كلمة "أوه" جعلنا نتعاطف معه.

التَّطبيق العمليّ

حوارٌ بين البطل وعدوه

اكتب جزءًا صغيرًا لحوارٍ يدور بين إنسانٍ ومخلوقٍ من المخلوقات الغريبة الَّتي تغزو الأرض. تخيَّل أنَّ كلاًّ منهما يدافع عن حياته، وحدِّد وجهة النَّظر الَّتي ستروي الأحداث من خلالها. حاولْ أن تبحث عن الطُّرق الَّتي تشير إلى السَّبب في محاولة أحدهما إبادة الآخر. جرِّب أن تجعله حوارًا فكاهيًّا إن استطعت. حاولْ أن تبرز الاختلاف بين الشَّخصيَّتين؛ فمن المؤكَّد أنَّ المخلوق الغريب لن يتحدَّث بأسلوب الحوار نفسه الَّذي سيتحدَّث به الإنسان، حتَّى إن كانت هناك لغةٌ مشتركةٌ بينهما. عندما تنتهي، اكتب الحوار نفسه بشكلٍ روائيٍّ بحيث يعرض المعلومات نفسها.

اطرحْ على نفسك السُّؤال التَّالي:

ما النُّسخة الأكثر إمتاعًا وتشويقًا

وتستحقُّ القراءة بالفعل؟





٧ الحرص على جعل الشَّخصيات مختلفة عنك

أثناء الكتابة، قد تندفع نحو استخدام ألفاظ غريبة لتتحدث بها المخلوقات الغريبة. وقد تستخدم -أيضًا- مجموعةً من الحروف السَّاكنة أو علامات التَّرقيم الغريبة في هذا الصَّدد. بوجه عامٍّ، يجب أن تحدَّ من هذا الاندفاع؛ فإذا صادف القارئ صعوبةً في قراءة أحداث قصَّتك وفهمها، وإذا تعثَّر -أيضًا- في فهم الألفاظ الغريبة الَّتي استخدمتها، فسوف يتوقَّف عن القراءة، وتفشل القصَّة بالطبع، بغضِّ النَّظر عن جودتها.

٨ بساطة توضيح الاختلاف في لغة الحوار بين الشَّخصيات

يمكنك أن توضِّح اختلاف لغة الحوار بين شخصيَّات القصَّة بإضافة بعض اللَّمسات البسيطة بتدبُّر وحذر. على سبيل المثال، ابتكرْ نوعًا جديدًا من أنواع التَّحيَّة، كتلك الَّتي كان يكررها "السَّيِّد سبوك" في قصَّة "رحلة إلى النُّجوم" (وهي "حياةً مديدةً وناجحةً")، أو يمكنك أن تضيف بعض الشِّعارات والعبارات الَّتي تتكرر تلقائيًّا في تعليقات مثل هذه الشَّخصيَّات.

التَّطبيق العمليّ



الاستفادة من الأحاديث الأسريَة

حاولْ أن تكتب إحدى المحادثات الَّتي عادةً ما تجري بينك وبين والدك أو والدتك. انتبهْ إلى الطَّريقة الَّتي يتحدَّثان بها إليك. لاحظ العبارات والألفاظ الَّتي عادةً ما يستخدمانها، والَّتي تختلف بالطَّبع عن عباراتك وألفاظك. حاولْ أن تكتب - أيضًا - محادثةً دارت بينك وبين جدِّك أو جدَّتك أو أيٍّ من كبار السِّنِّ في عائلتك. اعقدْ مقارنةً بين المحادثتين، وحاولْ أن تتوصَّل إلى الاختلافات الموجودة بينهما.

٩ ابتكار لغةٍ جديدةٍ

هناك بالطَّبع مؤلِّفون يكسرون حدود اللُّغة واختلافها من مكانٍ لمكانٍ؛ فقد استفادت المؤلِّفة "أورسولا لي جوين" - على سبيل المثال- من نشأتها في الثَّقافات الهنديَّة وإتقانها لعدَّة لغاتٍ في ابتكار طريقةٍ لحديث الشَّخصيَّات الخياليَّة الَّتي ابتكرتها في قصصها.

١٠ استخدام اللَّهجات المختلفة

في قصَّة "دليل السَّفر إلى المجرَّة" للمؤلِّف "دوجلاس آدمز"، تعرَّفنا على اللَّهجة المهذبة الَّتي تحدَّث بها "زافود" مزدوج الرَّأس من خلال العبارة التالية: "أيُّها الرَّجل القادم من الأرض؟ هل تشعر بالجوع؟".

١١ المحافظة على أسلوب الشَّخصيَّة في الحديث

في قصَّة "دليل السَّفر إلى المجرَّة" - أيضًا - تمَّ نسج خيوط شخصيَّة الأندرويد المرتاب "مارفن" المصاب بجنون العظمة (والموضَّح في الصُّورة الَّتي إلى اليمين) بشكلٍ متقنٍ ومعبِّرٍ جعل القرَّاء يعرفونها من مجرَّد طريقة حديثها والألفاظ الَّتي تنطق بها:

"هل تعتقدين أنَّنا نعاني بعض المشكلات" قال ذلك "مارفن" وكأنَّما كان يتحدَّث عن تابوتٍ جديدٍ. "ما الَّذي تفعلينه في حالة أنَّك جهاز روبوتٍ يعاني اكتئابًا يصيب بالجنون؟ لا، لا تحاولي الإجابة، إنَّ مستوى ذكائي يفوق مستوى ذكائك خمسة آلاف مرَّةٍ، ومع ذلك لا أعرف الإجابة. وأصاب بالصُّداع بمجرَّد محاولة التَّفكير بمستوى تفكيرك نفسه".

دوجلاس آدمز، من قصَّة "دليل السَّفر إلى المجرَّة"

إرشادات الكتابة

يكشف الحوار عن الكثير من الفروق بين المتحدِّثين؛ مثل العمر والتَّعليم والذَّكاء والمكان الَّذي أتوا منه وهكذا.. ويعطي كذلك معلوماتٍ عن العلاقات بينهم؛ كأن تعرف مثلاً ما إن كانوا أصدقاء أم خصومًا.

التّغلّب على أزمة المؤلّف

لا بدّ أن تمرّ أثناء تعلّمك تأليف القصص عامّةً بفترات ازدهارٍ وفترات تدهـــورٍ. واعلمْ أنّه حتّى المؤلّفين المشهورين أحيانًا ما يعجزون عن مواصلة الكتابة لنفاد الأفكار من ذهنهم. وهذه هي الحالة الّتي يطلق عليها اسم "أزمة المؤلّف". ولكن، إذا التزمت بالقاعدة الذّهبيّة للمؤلّف (الّتي سبق وعرضناها في صفحة ٩) علاوةً على تطبيق تدريبات الكتابة وتنشيط القدرات العقليّة في كلّ وقتٍ، فإنّك بذلك ستمتلك السّلاح القويّ الّذي يمكّنك من صدّ هجوم وحش هذه الأزمة عليك.

❶ مقاومة النّقد الذّاتيّ

عندما يظهر النّاقد الذّاتيّ الكامن داخلك على شاشة المراقبة في المخّ، خصّص وقتًا محدّدًا لتنشيط قدراتك العقليّة لتقلّل من تأثيره عليك. حاولْ وقتها أن تكتب عن أيّ شيءٍ إيجابيٍّ من وجهة نظرك: كالأشياء المفضّلة لك أو اللّحظات الرّائعة الّتي مرّت في حياتك. وكلّما كرّرت هذا التّدريب، زادت قدرتك على بناء شخصيّتك كمؤلّفٍ. مثلما فعل "لوك سكايووكر" عندما تعلّم استخدام سيفه الضّوئيّ ببراعةٍ تامّةٍ.

❷ اجعلِ الكتابة عادةً لك

لكي تكون مؤلّفًا حقًّا، يجب أن تعتاد الكتابة في أيّ وقتٍ. ولتحقيق ذلك، حاولْ أن تكتب بشكلٍ منتظمٍ، حتّى لو كتبت خطّاباتٍ أو رسائلَ إلكترونيّةً أو مذكّراتٍ. تعلّمْ - أيضًا - كيف تتحكّم في نفسك، وتكتب حتّى عندما تكون راغبًا عن الكتابة. وإذا التزمت بجلسات تنشيط القدرات العقليّة المحدّدة بوقتٍ معيّنٍ، حتّى ولو لمدّة دقيقتين فقط، فسوف تثبت لنفسك أنّك قادرٌ على الكتابة في كلّ وقتٍ.

❸ تقبّل النّقد

يكره الجميع فكرة الرّفض أو النّقد؛ بيد أنّ للنّقد دورًا مـــهمًّا في تشكيل المؤلّف. فإذا دعوت شخصًا ما لقـراءة قصصك، فيـــجب أن تســـتعدّ للتّعليقات السّلبيّة الّتي قد يراها بشأنها. وبينما تقوم بتطوير مـــهارات الكتابة عندك، سيسمو عندك الإحساس بالثّقة بنفسك وبمـــهاراتك في كتابة القصص. لذا، اتّخذ من النّقد وسيلةً لتحسين الجـــوانب الضّعيفة لديك في كتابة القصص، واحرصْ على منح ثقتك في تقييم أعمالك الأدبيّة للشّخص المناسب.

التّطبيق العمليّ

التّفكير الإيجابيّ

اكتبْ على غلاف مفكّرتك ما يلي: "الكتابة أمرٌ رائعٌ، ولكنّها ليست بالأمر الهيّن".

والآن، حاولْ أن تنشّط أفكارك لمدّة خمس دقائق، واكتبْ قائمةً بجميع الصّعوبات الّتـي تواجهك أثناء الكتابة. كرّرِ التّدريب ثانيةً. وفي هذه المرّة، ضعْ قائمةً بالأشياء الّتي تفضّلها في عمليّة الكتابة. والآن، استعرض تلك المشكلات بدقّةٍ. هل هناك سبيلٌ لحلّ هذه المشكلات بمرور الوقت وبمزيدٍ من التّطبيق والقراءات؟ هل رغبتك فـي تعلّـم الكتابة أهـمّ مـن هـذه المشكلات؟ إذا جاءت الإجابة "بنعم"، فامنحْ نفسك إذن خمس نجماتٍ ذهبيّةٍ؛ فإنّك لا زلت تتّجه نحو أداء المهمّة بنجاحٍ.

❹ البحث عن الأفكار الجديدة

هناك أسبابٌ أخرى عديدةٌ تؤدّي إلى تعثّر المؤلّف؛ ومنها الاعتقاد بعدم وجود أفكارٍ جديدةٍ يمكنه الكتابة عنها. ولكن يجب أن تعلم أنّ الأفكار موجودةٌ دائمًا وفي كلّ مكانٍ. وللتّغلّب على هذه الأزمة، توقّفْ عن الشّعور بالخوف واجلسْ بهدوءٍ. قمْ بأداء أيٍّ من التّطبيقات الّتي وردت في هذا الكتاب؛ حيث يمكن أن تساهم في عثورك على أفكارٍ جديدةٍ، أو شاهد أحد الأعمال التّلفزيونيّة المفضّلة لديك في مجال الخيال العلميّ. لا تحاولْ أن تحاكي هذه العروض وإلا ستصبح سرقةً أدبيّةً. استفدْ فقط من الحبكات والشّخصيّات الدّراميّة بها لتلهمك أفكارًا جديدةً تكون خاصّةً بك.

❺ لا تستسلم للأزمة

قد تتعثّر في الكتابة فتشعر بالإحباط الشّديد في نفسك أثناء محاولتك استكمال قصّتك. وإذا حدث ذلك، فالتّفسير الوحيد هو أنّك لم تمعن في النّظر إلى فكرة القصّة بأسلوبٍ دقيقٍ، وأنّك لا زلت مفتقدٌ لبعض المقوّمات الحيويّة الّتي تساعدك على تأليف قصّةٍ جيّدةٍ. وأفضل طريقةٍ للتّغلّب على هـــذا الأمر هي أن تعود إلى مخطّط القصّة (الّذي ســبق عرضـــه في صفحة ٣٢) أو أن تـــترك هذه القـصّة لفترةٍ وتبدأ في تأليف أخرى. فالقصص - بوجهٍ عامٍّ - يكون لها وقتٌ محدّدٌ تبرز أفكارها فيه بشكلٍ طبيعيٍّ.

٦ استيعاب أزمة المؤلّف

تأتي أزمة المؤلّف الّتي تعرقل عمليّة الكتابة نتيجةً لعدم تخصيص الوقت الكافي للتّخطيط الجيّد للقصّة. وإذا كنت قد التزمت بالفعل بالتّطبيقات الواردة في هذا الكتاب، فمن المؤكّد أنك قد أدركت كيفيّة تلافي مثل تلك العيوب. تعتبر لعبة "ماذا لو؟" من الوسائل الممتعة في التّغلُّب على أزمة المؤلّف. هل تتذكّر التّطبيق العمليّ الخاصّ بالأندرويد السّالف عرضه في صفحة ١٧؟ حاولْ أن تطرح في هذا التّطبيق بعض الأسئلة الجديدة الّتي قد تفيدك في بناء هذه الشّخصيّة بشكلٍ أكثر تفصيلاً. على سبيل المثال: "ماذا لو وثقت بصديقتي وائتمنتها على سرٍّ من أسراري؟"، "ماذا لو أفشت هي هذا السّرَّ لشخصٍ آخر وعلمت المدرسة كلُّها به؟"، "ماذا لو انقلب الجميع ضدّي؟" لاحظْ هنا كيف أنّ الأسئلة المتتابعة تبني مسارًا جديدًا لأحداث القصّة.

٧ إعادة بناء الشّخصيّات

إذا لم تكن قد قمت ببناء الشّخصيّة الرّئيسة حتّى الآن، فحاول التّغلُّب على أزمة التّأليف الّتي تمرُّ بها إلى مباراةٍ مع الأصدقاء أو الأسرة في بناء الشّخصيّة الرّئيسة. ولمزيدٍ من التّوضيح، سوف تحتاج في هذه اللّعبة إلى ورقةٍ كبيرة الحجم وأقلام. عقب ذلك، اجلسْ أنت وأصدقاؤك أو أفراد أسرتك في دائرةٍ. وفي غضون دقيقتين، اكتبْ وصفًا موجزًا لبطل القصّة في الجزء العلويّ من الورقة، ثمّ مرِّرها إلى الشّخص الّذي بجانبك واجعله يضيف أفكاره إلى أفكارك الّتي كتبتها عن هذه الشّخصيّة. استمرَّ في تمرير الورقة بين الجالسين جميعًا. وعندما تعود إليك مرّةً أخرى، سترى بطل قصّتك في صورةٍ جديدةٍ ومختلفةٍ تمامًا عن الّتي تخيّلتها.



٨ لعبة الأدوار

حاولْ أن تؤلّف قصّةً بالاشتراك مع مجموعةٍ من أصدقائك أو أفراد أسرتك. خذْ اثنتي عشرة قصاصةً من الورق، واكتبْ فكرة كلّ شخصيّةٍ في قصاصةٍ منفصلةٍ وضعْها جميعًا في قبّعةٍ. وبعد ذلك، اجعلْ كلَّ فردٍ من المجموعة يسحب ورقةً من هذه القبّعة بصورةٍ عشوائيّةٍ. وسيكون كلُّ فرد مسؤولاً عن تطوير الشّخصيّة الّتي سحب ورقتها، ونسج الأحداث المتعلّقة بها داخل القصّة. وبعد الانتهاء، خذْ بدورك هذه الأفكار، واستعنْ بها في التّوصُّل إلى اقتراحاتٍ للقصّة.

هناك قاعدتان في هذا الصّدد: أوّلاً: الإفصاح عن أفكارك الأولى، والّا تعبأ إذا استفاد الآخرون منها وقاموا بتطويرها. ثانيًا: يجب أن تمثّل النّتيجة النّهائيّة موجز الفصل.

٩ الاحتفاظ بالمذكّرات

إذا خلا ذهنك من جميع الأفكار وقت التّطبيق، فابدأ في كتابة مذكّراتٍ عن أحداثٍ مرّت بك. اكتب - مثلاً - عن الحياة في المدرسة والمنزل، أو سجّلْ جميع التّفاصيل المتعلّقة بهواياتك واهتماماتك. حدّدْ لنفسك حدًّا أدنى من الكلمات لكلِّ موضوعٍ من هذه الموضوعات؛ وليكن ٢٠٠ كلمة أو نصف صفحة. وإذا كنت تكتب مستخدمًا جهاز الكمبيوتر، فسيسهل عليك حساب عدد الكلمات. دوّنْ ملاحظاتك بشأن ما كتبته. وبهذه الطّريقة، ستثبت لنفسك أنّك تحاول العمل بجدٍّ فعلاً.

التّطبيق العمليّ

مقاومة أزمة المؤلّف

إذا كنت لا تزال تعتقد أنّك لا تمتلك أفكارًا جيّدةً تبدأ الكتابة بها، فحاولْ أن تطبّق التّدريب التّالي، حدّدْ لنفسك عشر دقائق تصف فيها أكثر الأشياء مللاً وأكثر الأمور الّتي تبعث على كسل العقل عن التّفكير من وجهة نظرك. اذكر بالضّبط السّبب الّذي يجعلها مملّةً بالنّسبة إليك، مستخدمًا الألفاظ الّتي تستخدمها عادةً في كتابة القصص. واشرح كيف أمكنك أن تتغلّب على أزمة المؤلّف الّتي تمر بها، أو كيف لم تستطع التّغلُّب عليها مطلقًا؛ فربّما تكون هذه التّجربة قد أثّرت في حياتك بشكلٍ ملحوظٍ، وغيّرت من نمط شخصيّتك والأسلوب الّذي تتّبعه في الكتابة. حاولْ أن تكون مرحًا وحزينًا في الوقت نفسه، وضعْ في اعتبارك أنّك تكتب قصّةً؛ كي تسلّي بها أصدقاءك ومن حولك جميعًا.

إرشادات الكتابة

لن تنفد الأفكار من عقلك إذا واظبت على القراءة. وتذكّر أن تدوّن الأفكار الجديدة في مفكّرتك الخاصّة. وإذا شقّ عليك الأمر، يمكنك القيام بأيّة مهمّةٍ أخرى من شأنها أن تريح العقل؛ مثل تنظيف غرفة نومك؛ فالقيام بمثل هذه المهام يعدُّ سبيلاً لتكوين أفكارٍ جديدةٍ في ذهنك.



إعداد القصّة

بعد أن تركت القصّة الّتي انتهيت من تأليفها منذ بضعة أسابيع، حان الوقت الآن لمراجعتها وتحريرها. فبعد فترة التّوقّف تلك، ستكتشف أنّك قادرٌ على النّظر إليها بنظرةٍ متجدّدةٍ، وهذا ما سيسهّل عليك اكتشاف ما بها من العيوب أكثر.

١ تحرير القصّة

إنّ قراءة العمل الأدبيّ بصوتٍ عالٍ تساعد على توضيح الجمل غير المترابطة وتصحيح الحوار غير المتسلسل. ضعْ خطًّا تحت الألفاظ الركيكة، واستبدل بها ألفاظًا أخرى أقوى، كأن يحلّ الفعل "انطلق" محلّ الفعل "ذهب" ويحلّ الفعل "يحلق" محلّ الفعل "يطير". اشطبْ بعض الكلمات مثل: "جدًّا" و"بالفعل"، وتخلّص من الصّفات غير الضّروريّة. بعد انتهائك من هذه العمليّة، راجعِ الحوار مرّةً أخرى. هل يبدو منطقيًّا وسليمًا؟ هل يمكن لأحد سكّان المرّيخ – مثلاً – أن يستخدم كلمة: "أيًّا كان؟".

٢ التّفكير في عنوانٍ

كما سبق وذكرنا، يعدّ اختيار العنوان المناسب للقصّة من الأمور الّتي تتمتّع بقدرٍ كبيرٍ من الأهمّيّة. ومن الأفضل أن يكون مثيرًا لما يوحي به، ولافتًا للانتباه، وموضّحًا لفكرةٍ بسيطةٍ لما تحتويه القصّة. حاولِ الاستفادة من بعض العناوين الّتي قرأتها من قبل.

٣ كنْ كاتبًا محترفًا

عندما تصبح سعيدًا وراضيًا عن القصّة الّتي كتبتها، أعد كتابتها بخطّ يدك من جديد، أو اكتبْه على الكمبيوتر. وستصبح هذه النّسخة المخطوطة الخاصّة بقصّتك. إذا كان لديك جهاز كمبيوتر، فقمْ باستخدام أحد برامج معالجة الكلمات لتنقيح هذه النّسخة، وإعطائها شكلاً منسّقًا يدلّ على الاحتراف.

ينبغي أن يتمّ طباعة هذه المخطوطات على ورقٍ أبيض مقاس A4. هذا علاوةً على عمل هوامش عريضة وترك مسافةٍ مزدوجةٍ بين السّطور. لا بدّ – أيضًا – من ترقيم الصّفحات مع مراعاة أن يبدأ كلّ فصلٍ في صفحةٍ جديدةٍ. كذا، يمكنك أن تضع عنوان القصّة في الجزء العلويّ من كلّ صفحةٍ. في بداية القصّة، يجب أن تقوم بإنشاء صفحةٍ للعنوان مدوّنٍ بها اسمك وعنوانك ورقم هاتفك وعنوان البريد الإلكترونيّ الخاصّ بك.

٤ ضعْ تصميمًا للقصّة

في بعض الدّول، تضمّ المدارس قسمًا متخصّصًا في مساعدة الطّلبة على كتابة قصصهم وطباعتها. فإذا كانت مدرستك تضمّ هذا القسم، فيمكنك اللّجوء إليه لنشر قصّتك أو توزيع مقتطفاتٍ منها على زملائك في الفصل. من ناحيةٍ أخرى، ستستفيد كثيرًا من استخدام الكمبيوتر في كتابة قصّتك وتحريرها: حيث يمنحك الكمبيوتر فرصة اختيار خطّ الكتابة الّذي تريده وتعديل طريقة ضبط النّصّ (كإنشاء هوامش أطول مثل الصّفحات المطبوعة بالقصص المتوافرة بالأسواق). بعد أن تقوم بكتابة القصّة وحفظها في ملفٍّ على الكمبيوتر، سيصبح بمقدورك تحريرها سريعًا باستخدام إمكانات فحص الأخطاء الإملائيّة والنّحويّة أو إزالة بعض الأجزاء من القصّة أو إضافتها، أو حتّى تغيير أماكنها باستخدام خاصّيّة "القصّ واللّصق". وهذه الإمكانات هي الّتي توفّر عليك إعادة كتابة ما تريد مرّاتٍ عدّةً. وبحفظ القصّة في ملفٍّ على الكمبيوتر، يصبح باستطاعتك طباعة نسخةٍ منها أو مراجعتها كاملةً في أيّ وقتٍ تشاء.

٥ صمم غلافًا للقصّة

بمجرّد أن ترضى عن قصّتك، قمْ بطباعتها. وهنا، يمكنك – أيضًا – الاستفادة من الكمبيوتر في تصميم غلافٍ يتناسب مع قصص الخيال العلميّ؛ حيث يتيح لك برنامج إنشاء الرّسومات على الكمبيوتر طباعة الصّور والرّسومات أو تنزيل بعض الرّسومات المعدّة من قبل. أو يمكنك أن تستخدم الصّور الفوتوغرافيّة الرّقميّة وتتعلّم كيفيّة معالجتها على الكمبيوتر؛ كي تصبح صورًا أصليّةً عالية الجودة. علاوةً على ذلك، يمكن تجسيد شخصيّتك أو شخصيّة صديقٍ من أصدقائك كأبطالٍ للقصّة.

إرشادات الكتابة

سواءٌ أكانت قصّتك مكتوبةً على الكمبيوتر أم بخطّ اليد، فمن الأفضل أن تقوم دائمًا بعمل نسخةٍ احتياطيّةٍ منها قبل أن تعطيها لأحدٍ ليقرأها. فإذا فقد أحدهم نسختك الأصليّة الوحيدة، ضاع بذلك عملك النّفيس وأُهدر الجهد المبذول في إبداعه.



٦ البحث عن أماكن لنشر القصَّة

خطوتك التَّالية ستتمثَّل في أن تجد مَنْ يقرأ قصَّة الخيال العلميِّ الَّتي قمت بتأليفها. ربَّما تكتفي بأن يقرأها أفراد أسرتك وزملاؤك في الفصل. ولكن، إذا كنت تتمتَّع بقدرٍ أكبر من الطُّموح، فقد ترغب في نشرها من خلال دار نشرٍ أو على موقع ويب على الإنترنت. بوجهٍ عامٍّ، هناك العديد من المجلات ومواقع الويب الَّتي تقبل القصص وفصول الرِّوايات من المؤلِّفين من جيل الشَّباب لتنشرها إذا أُعجبَت بجودتها. وإذا لم تنشرها، تقوم بإسداء بعض النَّصائح لمؤلِّفيها لمساعدتهم على تحسين جودة أعمالهم الأدبيَّة. كما يعقد الكثير منها مسابقاتٍ دوريَّةً للمنافسة على أفضل قصَّةٍ في مجالٍ أدبيٍّ معيَّنٍ. على أيَّة حال، لكلِّ موقعٍ من هذه المواقع قواعده الخاصَّة بعرض الأعمال الأدبيَّة على مؤسِّسيه. لذا، عليك أن تتأكَّد من قراءة هذه القواعد جيِّدًا قبل أن ترسل قصَّتك. انظر صفحة ٦٢ لمزيدٍ من التَّفاصيل. وبمقدورك أيضًا أن:

- تنشر قصصك في مجلَّة الأعمال الأدبيَّة بالمدرسة. وإذا لم يكن بالمدرسة أيٌّ من تلك المجلات، فابدأ في تأسيس واحدةٍ بمشاركة بعض الأصدقاء ممَّن لهم ميولٌ مشابهةٌ.
- تقرأ الصُّحف أو المجلات المحليَّة بتمعُّنٍ ودقَّةٍ؛ فمن الممكن أن تكون إحداها مقيمةً مسابقةً في التَّأليف يمكنك الاستفادة من الاشتراك فيها.
- تتفقَّد المتاحف والكلِّيَّات بمدينتك؛ فبعضها يقيم ورش عمل للكتابة الإبداعية أثناء العطلات المدرسيَّة.

٧ منتديات القصَّة

إنَّ البدء في تأسيس منتدًى للقصَّة أو جماعة لنقد الأعمال الأدبيَّة وتبادل القصص يعدُّ فرصةً عظيمةً لترى قصَّتك النُّور. كما أنَّها تجعلك تعتاد الإنصات لنقد الآخرين الَّذي يفيدك كثيرًا في إتقان عمليَّة تأليف القصص بوجهٍ عامٍّ. على أيَّة حالٍ، إن المكتبة التَّابعة للحيِّ الَّذي تسكن فيه قد تساعدك على توفير مكانٍ بها؛ ليصبح مقرًّا لك ولجماعتك تلك.

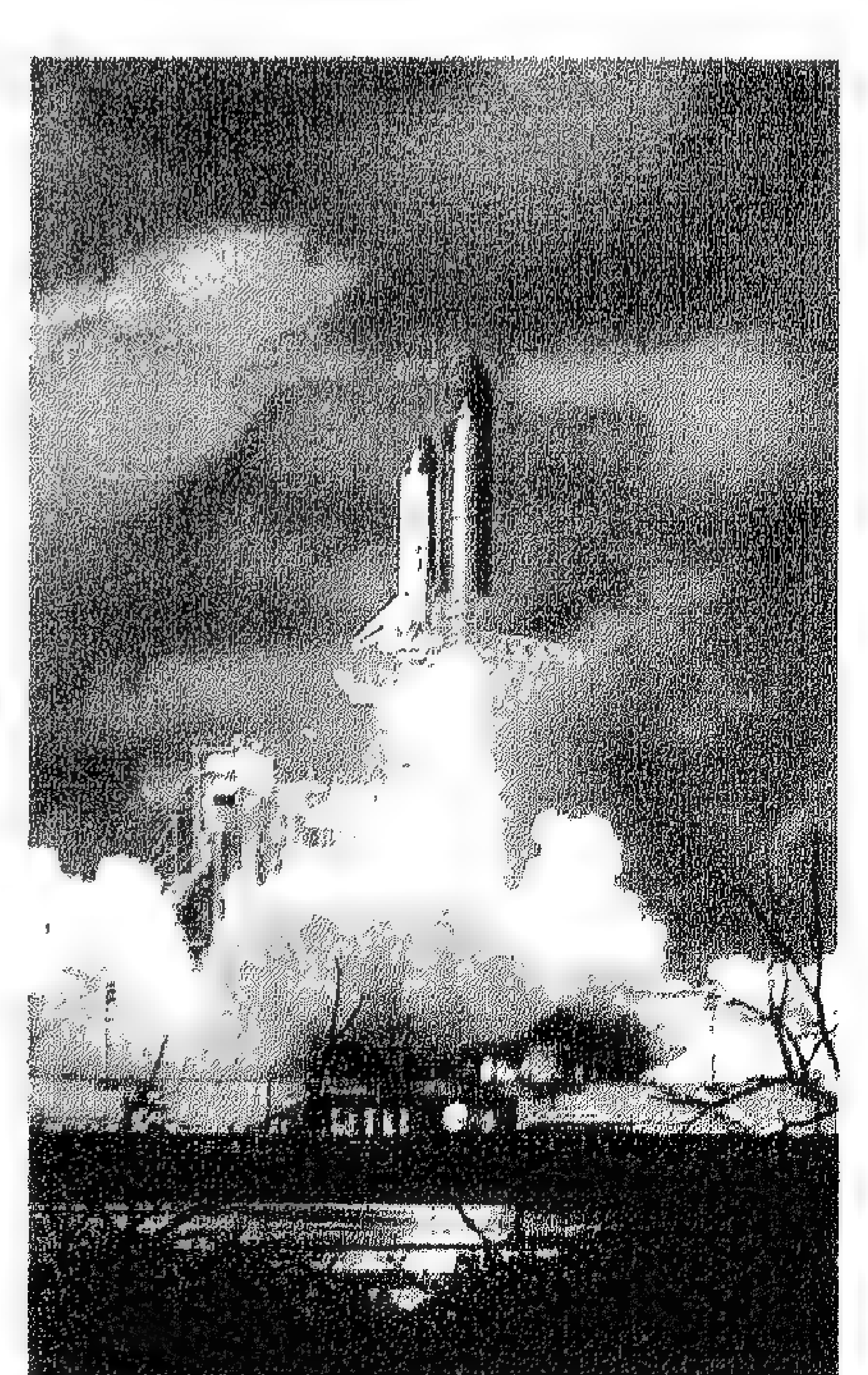
دراسة حالة

نقد أحد المحرِّرين كتاب "اليد اليسرى للظّلام" - الحائز على إحدى الجوائز الأدبيّة - للمؤلّفة "أورسولا لي جوين"؛ لأنّه رأى أنّه كتابٌ "لا يستحقُّ القراءة"، وأنّ الأحداث فيه: "بطيئةٌ وتبعث الملل في نفوس القرّاء". وقد وضعت "لي جوين" هذا النّقد على موقع الويب الخاصّ بها؛ ليكون تشجيعاً للمؤلِّفين الّذين يتلقّون خطابات نقدٍ أو رفضٍ أو اعتراضٍ على أعمالهم الأدبيّة؛ فنصيحتها الدّائمة لهم هي التّحلّي بالصّبر والجلد في مواجهة مثل تلك الصّعاب.

٨ البحث عن ناشر



قمْ بتأمين صفحات القصّة الّتي سترسلها بتثبيتها بمشابك الأوراق، وارفقْ معها - أيضًا - خطابًا قصيرًا (تخبر فيه النّاشر عن القصّة الّتي أرسلتها) والصقْ على المظروف طابع البريد، واكتبْ عليه عنوانك ليُردَّ إليك في حالة الفشل في توصيلها أو اعتراض النّاشر عليها. ادرسْ حالة السّوق جيِّدًا، واعرفْ أسماء دور النشر التي تهتم بنشر قصص الخيال العلميّ. ستجد عناوين دور النّشر والمعلومات الخاصّة بها؛ سواءٌ أكانت تقبل المؤلّفات الحديثة أم ترفضها، في الكتيّبات الخاصّة بالمؤلّفين. وضعْ في اعتبارك دومًا أنّ النُّسخ الّتي لم يطلبها النّاشر أو لم يدفع في مقابل الحصول عليها - والّتي يطلق عليها اسم "العروض التّطوعيّة" - نادرًا ما يتمُّ نشرها.



٩ نصيحةٌ للمؤلِّف

إذا رفض النّاشر نشر قصّتك فلا تيأس، واعتبر ذلك فرصةً لإضافة بعض التّعديلات الجيِّدة على قصّتك، وكرِّر المحاولة من جديد. وتذكّرْ، كما أنّ نشر عملك الأدبيّ يعتبر حدثًا رائعًا، فإنّ القدرة على صياغة القصّة تعدُّ موهبةً إبداعيّةً أيضًا. ومن ثمّ، حاولْ أن تفكِّر: لِمَ لا تُهدي هذا العمل الإبداعيّ إلى شخصٍ آخر تحبُّه؟ اروه - مثلاً - على أخيك أو أختك أو على جدِّك أو جدّتك أو أيِّ صديقٍ لك؛ فهم الجمهور المتاح أمامك في الوقت الحاليّ.

إرشادات الكتابة

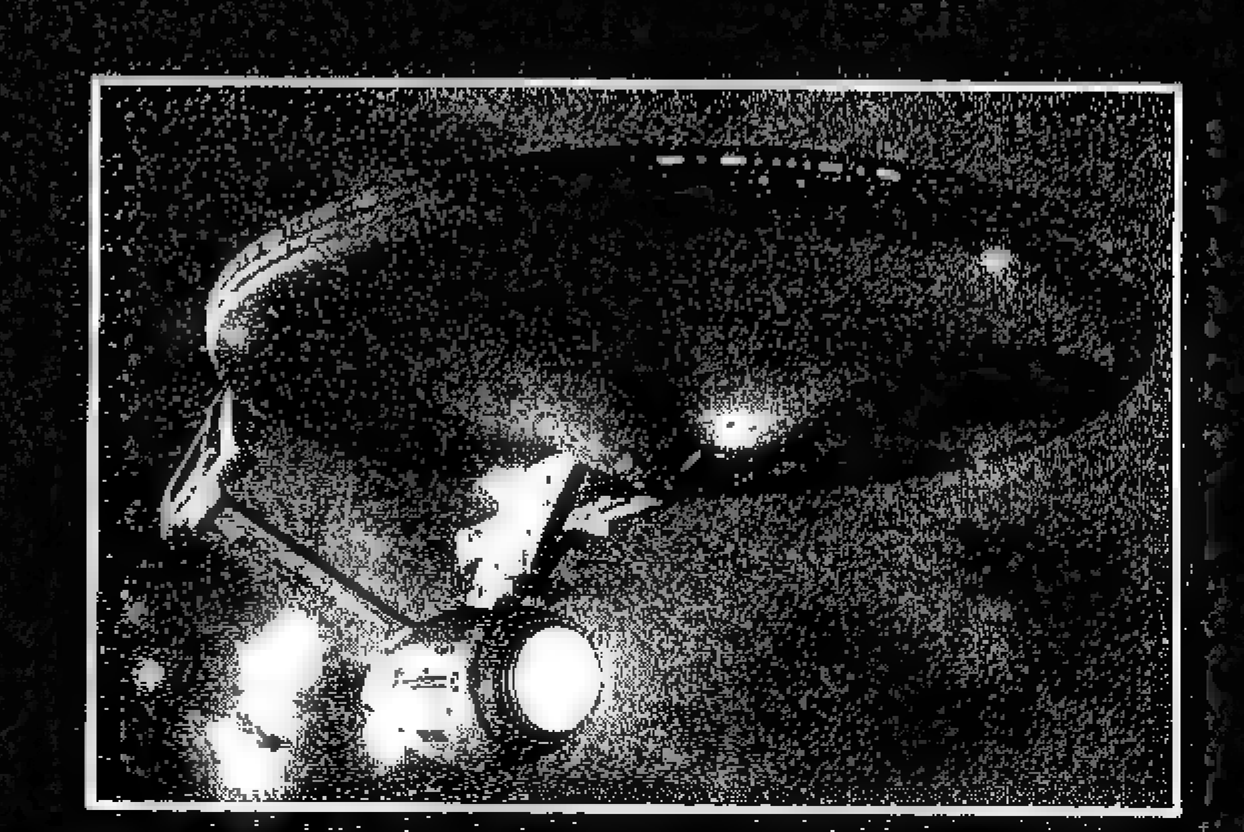
اقرأ كثيراً، واكتبْ كثيراً. تلك هي الطّريقة الوحيدة للتّغلّب على مشكلات تأليف الأعمال الأدبيّة، وهي الوسيلة الّتي ستحتاج إليها دوماً.

خطوة ما بعد الانتهاء من كتابة القصة

لا بد أن تعتبر الانتهاء من تأليف القصة الأولى لك من الإنجازات الرائعة في حياتك؛ فلقد صنعت شيئا جديدا في مجمله، واثبت أن بإمكانك تأليف نوعية الأعمال الأدبية المحببة إليك. كما أن هذا الأمر ساعدك على اكتشاف الكثير من سماتك الشخصية التي لم تكن على علم تام بها. لهذا، نح هذه القصة جانبا لمدة أسبوع أو اكثر، وابدأ في تأليف أخرى.

١ تنشيط الأفكار داخل الذهن

أثناء تأليفك قصتك الأولى، قد تصادف فكرةً ما وتتقد في ذهنك وتدوّن بعض الملاحظات عنها في ملف "الأفكار" الخاص بك. فهل ما زالت هذه الفكرة متقدة في ذهنك حتى الآن؟ ارجع إلى بداية هذا الكتاب وكرّر بعض التطبيقات الخاصة بتنشيط الأفكار داخل الذهن، لكي تساعدك في تطوير هذه الفكرة أكثر. على سبيل المثال لا الحصر، كان مسلسل "رحلة إلى النجوم" أو مسلسل "أيمورهز" يشتمل على مغامرة جديدة كاملة في كلّ جزء من أجزائه. بيد أن تفاصيل حياة الشخصيات الرئيسة بكلٍ منهما ظلّت كما هي، وتواصلت من جزء إلى آخر، وهذا ما جعل القارئ أسيرا لقراءتها.



٢ هل تريد كتابة تتمة للقصة؟

عندما تفكر في قصتك القادمة، سل نفسك: "هل يمكنني كتابة تتمة للقصة الأولى وتطوير أحداثها؟". "هل هنالك شخصية ثانوية أرغب في أن تدور أحداث تتمة القصة حولها؟" بوجه عام، تصلح قصص الخيال العلمي لاستكمال أحداثها في صورة تتمة؛ وهذا نظرًا لأن بناء العالم الخيالي يوحي للمؤلف بالكثير والكثير من الأفكار. فماذا عن كتابة ثلاثية؟ تعكس الثلاثية (أي العمل الروائي المكون من ثلاثة أجزاء متتابعة الأحداث) مفهوم البداية والوسط والنهاية الذي تتشكل منه القصة الواحدة ولكن على نطاق أوسع. فالقصة الأولى هنا تقدم الشخصيات والمشكلات التي تمرّ بها، وتتطور الصراعات في القصة الثانية. أما القصة الثالثة، فتضم ذروة الأحداث والنهاية السعيدة المثيرة لكلّ المشكلات والصعوبات.

٣ مثال مشهور للقصص التي لها تتمة

في نهاية مسلسل "رحلة إلى النجوم: السنوات الضائعة"، أنهى المؤلف "جي إم ديلارد" القصة بفراق حزين بين "دكتور ماكوي" و"سبوك"، ولكنه وهي اللحظة الأخيرة ألقى للمشاهد بفكرة تفسح المجال لظهور عدد كبير من القصص في المستقبل.

(وقف ماكوي مندهشاً بسبب الاحتقان المفاجئ الّذي يعانيه في حنجرته. "مع السّلامة، سبوك، اعتنِ بنفسك". وكان وجهه تكسوه حمرةٌ شديدةٌ، وتشنّج جسده، وشعر بالوحدة الموحشة والمؤلمة، ثمّ توجّه خارج المقهى الخالي من روّاده. ولكنّ قلبه رفض قبول أن تكون هذه المرّة هي اللّقاء الأخير بينهما).

"جي إم ديلارد"، من قصّة "رحلةٌ إلى النّجوم: السّنوات الضّائعة"



المقارنة: عرض أوجه التَّشابه بين أمرٍ (أو موقفٍ) ما وآخر مختلفٍ عنه بعض الشَّيء.

خلفيَّةٌ تاريخيَّةٌ: قصَّة أفرادٍ أو أحداثٍ وقعت قبل بَدْء القصَّة الفعليَّة.

التَّعريف بالكتاب: وصفٌ يضعه المؤلِّف على غلاف الكتاب؛ ليجذب القارئ للتَّعرف على ما فيه.

موجز الفصل: مختصرٌ يوجز ما يحدث في كلِّ فصلٍ.

الكليشيه: أفكارٌ أو تعبيراتٌ أو حبكاتٌ دراميَّةٌ بليت نتيجةً لكثرة استخدامها،

مثال: "أبيض مثل الثَّلج".

حدثٌ مثيرٌ: حدثٌ ينتهي به الفصل أو يغيِّر من وجهات النَّظر في لحظةٍ حاسمةٍ.

التَّكليف: عندما يطلب منك أحد النَّاشرين أن تقوم بتأليف كتابٍ لينشره لك.

التَّحرير: حذف جميع الكلمات غير الضَّروريَّة من القصَّة لجعلها تبدو في أفضل شكلٍ ممكنٍ.

المحرِّر: من يعمل في دار نشرٍ ويبحث عن كتبٍ جديدةٍ لينشرها. كما ينصح المؤلِّفين بكيفيَّة تحسين أساليبهم في تأليف القصص بإطلاعهم على ما يجب إضافته أو حذفه.

الرَّاوي القاصُّ: هو أسلوب السَّرد الَّذي يتيح لشخصيَّةٍ واحدةٍ أن تروي أحداث القصَّة كما لو كانت تكتبها. مثال: "رحلت إلى تمبيكتو في شهر يولية. وكان قلبي يهفو طربًا لمجرَّد التَّفكير في العودة إلى هناك".

التَّنبُّؤ: التَّلميح بأحداثٍ أو مخاطرَ آتيةٍ تسهم في توضيح الكيفيَّة الَّتي ستنتهي عليها القصَّة.

الجنس الأدبيُّ: يشير إلى النَّوع الَّذي يعتمد عليه العمل الأدبيُّ. على سبيل المثال، تعدُّ القصص الخياليَّة أو التَّاريخيَّة أو قصص المغامرات أو الخيال العلمي أمثلةً على الأجناس الأدبيَّة المتنوِّعة.

الأساليب المجازيَّة: التَّعبير عن مشاهد القصَّة وأحداثها وشخصيَّاتها في صورٍ بلاغيَّةٍ تجذب انتباه القرَّاء. انظر- أيضًا - تعريف "الاستعارة" و"التَّشبيه".

ناقدٌ ذاتيٌّ: الصَّوت الَّذي ينتقد عملك الأدبيَّ الَّذي تقوم بتأليفه دومًا، ويدفعك إلى الرَّغبة في التَّخلِّي عن استكمال كتابته.

مشهدٌ خفيفٌ: مشهدٌ كوميديٌّ ضاحكٌ يُستخدَم لمنح القرَّاء فترة راحةٍ من الأحداث المشوقة أو الدِّراميَّة بالقصَّة.

قائمةٌ: بيانٌ بأسماء الكتب الَّتي قام النَّاشر بنشرها بالفعل أو الكتب الَّتي تكون قيد النَّشر.

مخطوطةٌ: القصَّة عند كتابتها، سواءٌ أكانت مكتوبةً بخطٍّ اليد أم بالكمبيوتر.

الاستعارة: إذا ما أطلق على فردٍ أنَّه "فأرٌ"، فإنَّ ذلك يعدُّ استعارةً. ويعتبر ذلك طريقةً من طرق صياغة الكلمات؛ فمن خلال كلمةٍ واحدةٍ يمكن معرفة إذا ما كانت كلمة "فأرٍ" هنا تعبِّر عن جُبن الفرد، أم كونه مثيرًا للشَّفقة.

الدَّافع: السَّبب وراء انتهاج الشَّخصيَّة لأسلوبٍ ما.

الأسلوب القصصيُّ: ملكة سرد أحداث القصَّة.

الرَّاوي العليم: هو أسلوب السَّرد الَّذي يكون فيه الرَّاوي على درايةٍ بجميع الأحداث والشَّخصيَّات، كما أنَّه يوضِّح للقارئ أفكار جميع الشَّخصيَّات ومشاعرهم.

السَّرقة الأدبيَّة: تقليد عملٍ أدبيٍّ لشخصٍ آخر ثمَّ انتحاله ونشره على أنَّه العمل الخاصُّ بك. وهذا الأمر يعدُّ إساءةً بالغةً في الوسط الأدبيِّ.

الحبكة الدِّراميَّة: تسلسل الأحداث الَّذي يدفع بأحداث القصَّة؛ أو المشكلات الَّتي يجب على البطل حلُّها.

أسلوب السَّرد: هو الأسلوب الَّذي يختاره المؤلِّف لرواية أحداث القصَّة.

التتمَّة: قصةٌ تستكمل أحداث قصةٍ كانت موجودةً قبلها.

التَّشبيه: تشبيه شيءٍ بشيءٍ آخر، ويمثِّل نوعًا من صياغة الكلمات. على سبيل المثال، تشبيه السَّحاب بشريطٍ قماشيٍّ بالٍ.

الخيال الفكريُّ: الخيال العلميُّ أو عالم الأوهام والأحلام الَّذي يتمُّ فيه بناء عوالمَ غير موجودةٍ في الواقع.

الموجز: ملخَّصٌ قصيرٌ يصف ما تدور القصَّة حوله ويعرض الشَّخصيَّات الرَّئيسة بها.

الفكرة الرَّئيسة: القضية الَّتي ترتكز عليها أحداث القصَّة؛ مثل الخير مقابل الشَّرِّ، وفساد السُّلطة وأهمِّيَّة الحقِّ. ويمكن أن تدور القصَّة الواحدة حول أكثر من فكرةٍ رئيسةٍ.

الرَّاوي المشارك: هو أسلوب السَّرد الَّذي تقوم فيه إحدى شخصيَّات القصَّة بوصف الأحداث.

المعالجة: عبارةٌ عن موجزٍ لما يدور حوله الفيلم؛ وهو ما يشبه تعريف "الموجز".

عرضٌ تطوعيٌّ: إرسال كتابٍ أو قصَّةٍ لدور نشرٍ دون طلبها ذلك.

أزمة المؤلِّف: عندما يظنُّ المؤلِّف أنَّه غير قادرٍ على مواصلة الكتابة أو عندما يستنفد جميع أفكاره.

يمكنك الاستفادة من المواقع الخاصَّة بأشهر مؤلِّفي قصص الخيال العلميِّ في معرفة الكثير من الأمور المختصَّة بتأليف هذا النَّوع من القصص. وإليك فيما يلي أهمَّها: موقع المؤلِّف "جريج بير" وهو: .www.gregbear.com ويمدُّك المؤلِّف "روبرت سوير" بالكثير من النَّصائح المتعلِّقة بتأليف قصص الخيال العلميِّ على موقعه التَّالي: .www.sfwriter.com استعنْ بآليَّات البحث المعروفة على الإنترنت لتحديد المواقع الرَّسميَّة الخاصَّة بالمؤلِّفين المفضَّلين لديك.

من ناحية أخرى تعد مجلة Science fiction–الَّتي يعدُّها مؤلِّف قصص الخيال العلميِّ "أزيموف"– من المجلات المتخصِّصة الَّتي تمدُّك بالمعلومات المفيدة في هذا المجال على الموقع التَّالي: .www.asimovs.com كما يمكنك الاستفادة ممَّا تعرضه مجلَّة "Fantasy and Science من خلال موقعها وهو: .www.sfsite.com/fsf/

ولمزيدٍ من النَّصائح الخاصَّة بعمليَّة تأليف القصص بوجهٍ عامٍّ، قمْ بزيارة موقع المؤلِّف "آرون شيبرد" وهو: www.aaronshep.com/storytelling.

كذا، فإن موقع "Listen and Write" – المتوافر على موقع الويب الخاصِّ بهيئة الإذاعة البريطانيَّة؛ وهو: www.bbc.co.uk/education/listenandwrite/home.htm – يعدُّ موقعًا كاملاً يختصُّ بتعلُّم سبل كتابة الشِّعر. وبه، يمكنك الاستفادة من التَّدريبات الممتعة الَّتي يوفِّرها بشأن كيفيَّة كتابة الكلام المقفَّى والتَّشبيهات والشِّعر الحرِّ؛ فهذا ما سيساعدك على أن تزيد من براعتك في انتقاء الألفاظ أثناء كتابة قصصك.

حاولْ – أيضًا – أن تقوم بعمل اشتراكٍ سنويٍّ أو شهريٍّ في بعض المجلات؛ مثل: "Cricket" و "Cicada" لتحصل عليها بشكلٍ دائمٍ. أو ابحثْ عنها في منافذ البيع المتخصصة في هذه المجلات كلَّما أردت الاطِّلاع على الجديد فيها. واعلمْ أنَّها تقوم بنشر أفضل أعمال الشَّباب من قصص الخيال العلميِّ القصيرة، وهذا ما يتيح لك فرصة إتقان المهنة وقراءة القصص المفيدة في الوقت نفسه. تقبل مجلة "Cicada" اشتراكات أعضائها على الموقع التَّالي: .www.cricketmag.com

حاولْ أن تكون على علاقةٍ جيِّدةٍ دومًا مع أمين المكتبة التَّابعة للحيِّ الَّذي تقطن فيه؛ فهو الَّذي يمكن أن يوجِّهك إلى بعض مصادر المعلومات المفيدة الَّتي ربَّما لم تكن قد خطرت على بالك من قبل؛ فأمناء المكتبات يكونون على اطِّلاعٍ دائمٍ بأيَّة مؤلَّفاتٍ جديدةٍ طُرحت بالأسواق. كما أنَّهم يكونون على علمٍ مسبقٍ بالنَّدوات الَّتي يقيمها المؤلِّفون المشهورون عندما يطرحون أعمالاً جديدةً لهم في الأسواق.

حاولْ أن تقنع معلِّمك بأن يدعو أحد مؤلِّفي قصص الخيال العلميِّ المفضَّلين لديك لندوةٍ يناقش فيها أعماله في المدرسة؛ فجميع المؤلِّفين يسعدون بزيارة الطَّلبة في المدارس والمشتركين في ورش العمل المختصَّة بتنمية مهارات تأليف مختلف الأعمال الأدبيَّة.



الناشر

دار الفاروق للاستثمارات الثقافية (ش.م.م)

العنوان: ١٢ ش الدقي – منزل كوبري الدقي –

اتجاه الجامعة الجيزة – مصر

تليفون: ٢٧٦٢٢٨٣٠/٠٢/٠٠٢ – ٢٧٦٢٢٨٣١/٠٢/٠٠٢

٢٧٦٢٢٨٣٢/٠٢/٠٠٢ – ٢٧٤٨٠٧٢٩/٠٢/٠٠٢

٢٧٤٩١٣٨٨/٠٢/٠٠٢

فاكس: ٢٢٢٨٢٠٧٤/٠٢/٠٠٢

www.daralfarouk.com.eg

فاريل ، تيش.

كيف تكتب بنفسك قصص الخيال العلمى/ تأليف: تيش فاريل: قسم الترجمة بدار الفاروق.– الجيزة: دار الفاروق للاستثمارات الثقافية، ٢٠٠٧.

٦٤ص؛٢٩سم. – (كيف تكتب بنفسك)

تدمك 977-408-651-1

رقم الإيداع: ٢٠٠٧/١٧٨٦١

١ – القصه ٢– القصة – الطرق الفنية

أ– العنوان ديوي: ٨٠٨.٣

الطبعة العربية الأولى: ٢٠٠٨

الطبعـــة الأجنبيـــة: ٢٠٠٦

كيف تكتب بنفسك...؟

قصص الخيال العلمي

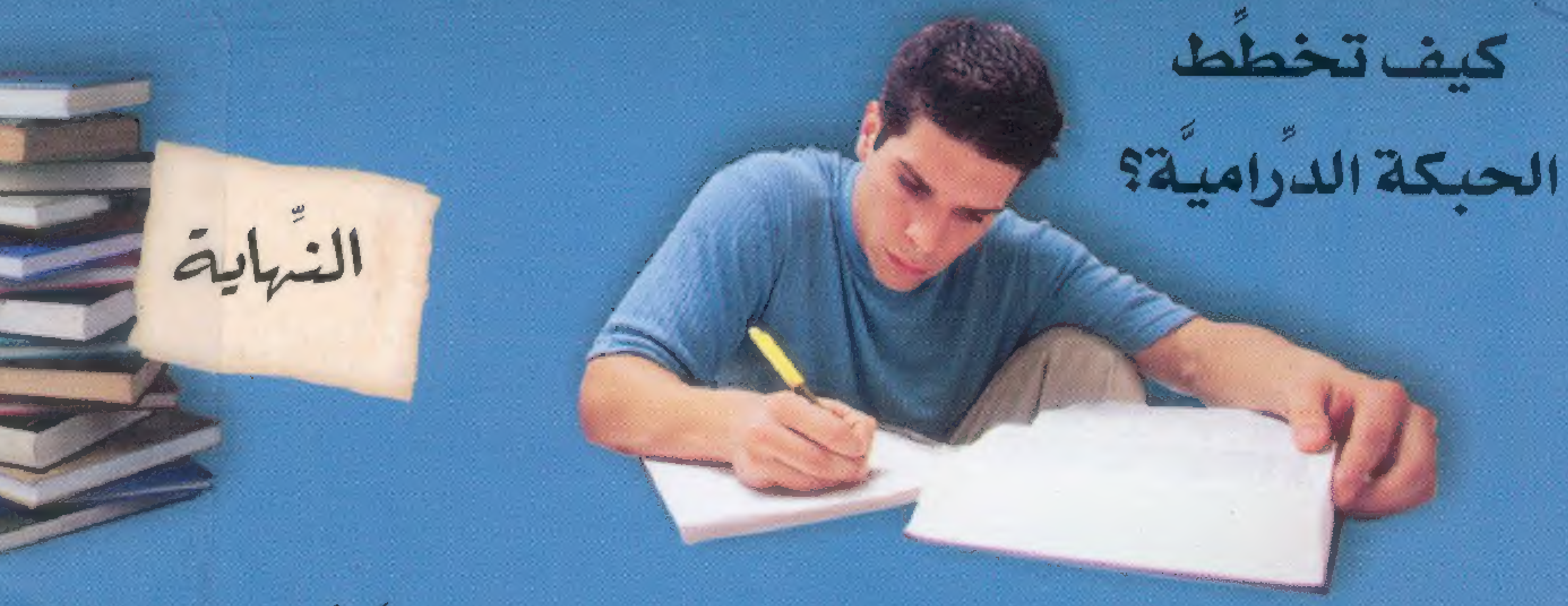
استفد من هذا الدّليل العمليّ الرّائع الّذي يعرض لك كيفيّة كتابة قصّة خيالٍ علمي ناجحةٍ خطوةً بخطوةٍ؛ وسرعان ما ستتمكّن من كتابة القصص المثيرة، المليئة بالأبطال والأشرار، والزّاخرة بأحداث الحبكــة الدّراميّة الجذّابة.



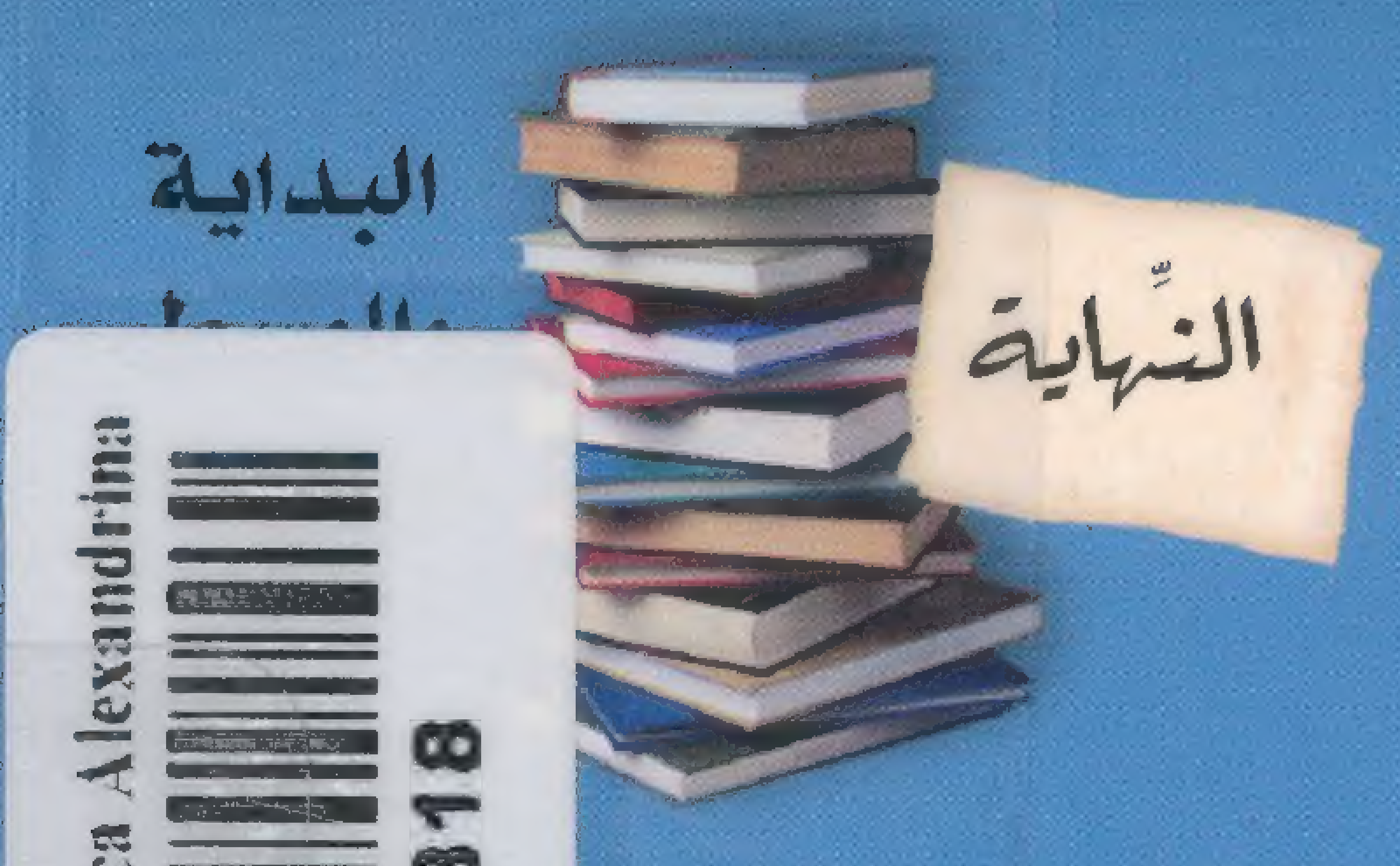
كيف تبحث عن الأفكار؟



كيف تُنَمّي الشّخصيّات؟



كيف تخطّط الحبكة الدّراميّة؟



البداية والوسط



اللّمسات النّهائيّة

- تعرّف على الأساليب ال... تساعدك في تنمية مها...
- يحتوي هذا الكتاب على... المؤلفين حول كيفيّة كت... المفضّلة لك.





زوروا موقعنا
www.daralfarouk.com.eg
www.darelfarouk.com.eg
للشراء عبر الإنترنت
www.dfa.elnoor.com
(لا حاجة لبطاقة ائتمان)



ISBN 977-408-651-1
8 28036 53068 7
9 789774 086519